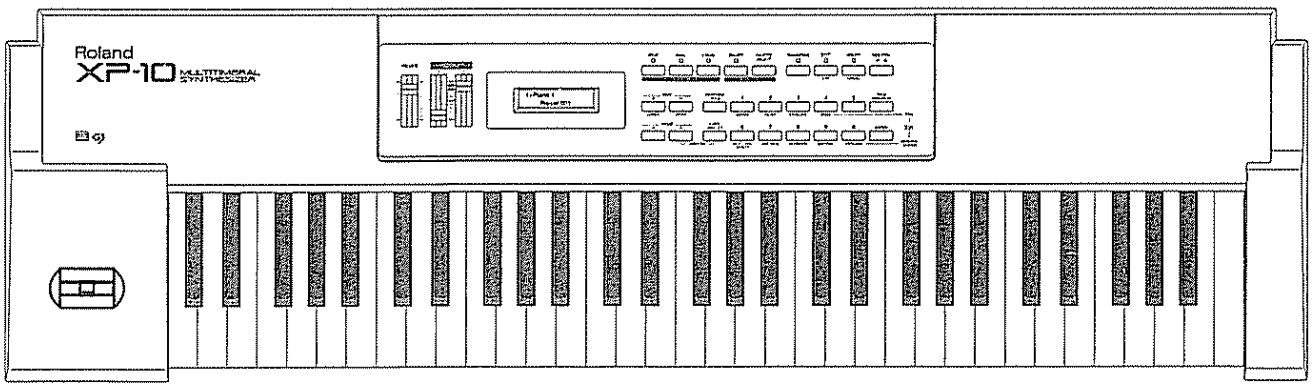
GENERAL MIDI

Roland®

MULTITIMBRAL SYNTHESIZER

XP-10

MODE D'EMPLOI



Pour l'Europe

CE

Ce produit satisfait les recommandations de la directive Européenne 89/336/EEC.

Pour le Canada

CLASS B

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

NOTICE

CLASSE B

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

AVIS

Introduction

Merci pour votre choix du synthétiseur multi-timbral XP-10 Roland. La grande variété de sonorités de haute qualité et le fonctionnement aisé du XP-10 satisferont tous les musiciens, des débutants aux professionnels. Le fonctionnement multi-timbral du XP-10 vous permettra d'apprécier les joies de l'orchestration.

Avant d'utiliser cet appareil, lisez attentivement la section intitulée: "Remarques importantes" (p. 5). Cette section fournit des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'appareil. De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvel instrument, vous devez lire ce mode d'emploi dans sa totalité. Il doit ensuite être conservé dans un lieu accessible pour référence ultérieure.

Concept général

Sonorités de haute qualité

Une grande variété de sons et ensembles rythmiques Presets sont fournis, des réalistes sons acoustiques aux sons de synthétiseurs appropriés pour les solos. Le XP-10 est idéal pour tous les types de musique.

28 voix / Multitimbral 16 Parties

Le XP-10 est un synthétiseur multi-timbral à 16 Parties pouvant reproduire simultanément 28 notes. Utilisé en conjonction avec un séquenceur ou un ordinateur, il vous apporte la liberté nécessaire pour créer et interpréter de la musique.

Compatibilité General MIDI / GS

Le XP-10 est compatible avec le System General MIDI et le format GS. Des données musicales conformes au System General MIDI/Format GS peuvent être reproduites par un séquenceur ou un ordinateur pour faire jouer le XP-10.

Arpégiateur intégré

La fonction arpégiateur du XP-10 vous permet de produire des arpèges (accords brisés) de façon simple en jouant un accord sur le clavier. Le motif peut être changé en temps réel à l'aide du curseur ou du Pitch Bend. Le tempo de l'arpège peut également être synchronisé avec celui d'un séquenceur, etc.

Palette de combinaison

Deux curseurs apportent toute une variété de commandes sur des fonctions allant de la source sonore à l'arpégiateur, vous permettant d'apporter plus d'expressivité à votre interprétation.

Quatre modes de clavier

Quatre modes de claviers sont disponibles : Single, Dual, In-Dual et Split. Du solo à l'accompagnement, le XP-10 a le mode de clavier nécessaire à votre situation. Les modes de clavier apportent également plus de souplesse pour la création sonore.

Un nouveau type de levier de modulation

Un nouveau type de levier de modulation vous donne une plus grande plage de contrôle d'expression, des nuances les plus délicates aux effets les plus prononcés.

Fonctions de jeu adaptées aux prestations en direct

Des réglages tels que son et niveau pour chaque Partie, le mode de clavier et les réglages d'arpégiateur peuvent être mémorisés dans une des 64 mémoires de Performance. Sur scène, en direct, ces Performances peuvent être sélectionnées pour instantanément changer toute votre configuration.

Interface utilisateur simplifiée

Le XP-10 dispose d'une façade très compréhensible et de boutons et curseurs dédiés pour chaque fonction, assurant un emploi simple et rapide.

Connecteur interface informatique

Un câble spécial pour ordinateur vous permet de relier le XP-10 à votre ordinateur pour que vous puissiez apprécier le jeu d'orchestrations.

Copyright © 1995 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION.

Comment lire ce manuel et utiliser le XP-10

Globalement parlant, il y a trois façons d'utiliser le XP-10, et cela impliquera la façon dont vous lirez ce manuel

Jeu du XP-10 par lui-même

Lisez les chapitres 1 à 5 de ce manuel à la suite. Si nécessaire, vous pouvez également lire les chapitres 9 à 12.

Utilisation d'un séquenceur avec le XP-10 pour créer des orchestrations

D'abord, lisez les chapitres 1 à 5 qui expliquent comme utiliser le XP-10 lui-même. Puis lisez les chapitres 6 et 7 qui expliquent comme utiliser le XP-10 avec un séquenceur. Si nécessaire, vous pouvez également lire les chapitres 9 à 12.

* Si vous devez utiliser le XP-10 avec d'autres sources sonores MIDI, il n'est pas nécessaire de lire tout le chapitre 7. Ne lisez que la section du chapitre 7 intitulée "Ajout d'autres sources sonores MIDI (p.48)".

Utilisation d'un ordinateur avec le XP-10 pour créer des orchestrations

D'abord, lisez le manuel du logiciel séquenceur, pour comprendre la procédure d'installation et son fonctionnement. Ensuite, lisez les chapitres 1 à 5 qui expliquent comment utiliser le XP-10 lui-même. Puis lisez les chapitres 6 et 8 de ce manuel pour comprendre comment le XP-10 peut être utilisé en conjonction avec un ordinateur. Le chapitre 7 explique les connexions avec un séquenceur, mais vous devez lire le chapitre 7 après avoir lu les chapitres 6 et 8. Si nécessaire, vous pouvez également lire les chapitres 9 à 12.

Conventions de ce manuel

Pour présenter l'information aussi clairement que possible, les conventions d'imprimerie suivantes sont utilisées dans ce manuel.

1. Les caractères et valeurs encadrés par des crochets [ ] indiquent des boutons de la façade du XP-10. Par exemple, [ENTER] indique le bouton Enter et [1] indique la touche numérique.

2. PART[◀]/[▶] ou VALUE [-]/[+] etc. indique que vous devez presser un bouton ou l'autre

3. Les références aux explications d'autres pages sont indiquées par (p.**).

Système General MIDI et Format GS

Qu'est-ce que le Système General MIDI ?

Le Système General MIDI est un ensemble universel de caractéristiques pour les générateurs de sons. Ses caractéristiques tendent à permettre la création de données musicales non limitées à l'équipement d'un fabricant particulier ou à des modèles spécifiques.
Le Système General MIDI définit des éléments tels que le nombre minimal de voix pouvant être reproduites, les messages MIDI qui doivent être reconnus, la correspondance des sons avec les numéros de programme et la répartition des sonorités rythmiques sur le clavier. Grâce à ces caractéristiques, tout appareil doté d'une source sonore compatible avec le Système General MIDI pourra finalement reproduire les séquences General MIDI (données musicales créées pour le Système General MIDI), quel que soit le fabricant ou le modèle.

Qu'est-ce que le format GS?

Le format GS est un ensemble standardisé de caractéristiques pour les sources sonores Roland qui définit la façon dont les générateurs de sons multi-timbraux répondront aux messages MIDI. Le format GS se conforme également au Système General MIDI. Le format GS définit en plus bon nombre d'autres détails. Cela comprend des caractéristiques uniques pour les sons et les fonctions disponibles en vue d'éditer les sons et les effets (Chorus et Reverb) ainsi que les caractéristiques concernant la façon dont les sources sonores répondront aux messages MIDI.
Tout appareil équipé d'une source sonore au format GS peut fidèlement reproduire les données musicales GS (données musicales créées au format GS).
Ce produit est compatible à la fois avec le General MIDI et le GS. Les données musicales portant l'un de ces logos peuvent donc être fidèlement reproduites.

* GS (GS) est une marque déposée de Roland Corporation
* Apple est une marque déposée d'Apple Computer, Inc., U.S.A.
* Macintosh est une marque d'Apple Computer, Inc., U.S.A.
* IBM est une marque déposée d'International Business Machines Corporation, U.S.A.
* IBM PC/AT est une marque déposée d'International Business Machines Corporation, U.S.A.

Remarques importantes

Veillez à n'utiliser que l'adaptateur secteur fourni avec l'unité. L'emploi de tout autre adaptateur secteur pourra entraîner dommages, mauvais fonctionnements ou chocs électriques.

Alimentation

• Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités; cela aidera à prévenir dommages ou mauvais fonctionnement.
• N'utilisez pas pour cette unité un circuit d'alimentation servant déjà à tout appareil générateur de parasites tel qu'un moteur ou un système variateur de lumière par exemple.
• L'alimentation nécessaire à cette unité est indiquée sur sa plaque d'identification (face arrière). Assurez-vous que la tension de votre installation satisfait ses besoins.
• Evitez d'endommager le cordon d'alimentation : ne marchez pas dessus, ne le surchargez d'aucun objet lourd, etc.
• Lorsque vous déconnectez l'adaptateur secteur de la prise murale, saisissez la fiche elle-même et ne tirez jamais sur le cordon.
• Si l'unité doit rester inutilisée durant une longue période, débranchez le cordon d'alimentation.

Emplacement

• Ne soumettez pas l'unité à des températures extrêmes (comme à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). Evitez d'utiliser ou de stocker l'unité dans des environnements poussiéreux ou humides, ou dans des zones sujettes à de hautes niveaux de vibration.
• Utiliser cet appareil près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres équipements contenant de gros transformateurs) peut induire des parasites.
• Cette unité peut interférer avec la réception de radio et de télévision. N'utilisez pas cette unité à proximité de tels récepteurs.
• N'exposez pas l'unité à des températeurs extrêmes et ne l'installez pas près d'appareils irradiant de la chaleur. L'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé peut déformer ou décolorer l'unité.

Maintenance

• Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger, non abrasif. Ensuite, veillez à essuyer soigneusement l'unité avec un chiffon sec et doux.
• N'utilisez jamais d'essence, diluant, alcool ou solvant d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

Précautions aditionnelles

• Protégez l'unité des chocs violents.
• Ne laissez aucun objet ou liquide pénétrer dans l'unité. Si cela se produisait, cessez immédiatement tout utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
• Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
• Si un mauvais fonctionnement se produit ou si vous suspectez un problème, cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
• Un peu de bruit peut être émis par l'afficheur durant le fonctionnement normal.
• Pour éviter le risque de choc électrique, n'ouvrez pas l'unité ni son adaptateur secteur.

Sauvegarde de la mémoire

• Cette unité contient une pile qui maintient le contenu des circuits mémoire de l'unité quand l'alimentation principale est coupée. La durée de vie estimée de cette pile est de 5 ans ou plus. Toutefois, pour éviter le risque de perte de données de la mémoire, il est fortement recommandé de changer cette pile tous les 5 ans. Sachez que la durée de vie réelle de la pile dépendra de son environnement physique — particulièrement de la température. Quand il est temps de changer la pile, contactez un service de maintenance qualifié.
• Quand la pile s'affaiblit, le message suivant apparaît dans l'afficheur: "Battery Low!". Veuillez alors changer la pile dès que possible pour éviter la perte des données de la mémoire.
• Sachez que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu, quand l'unité est par exemple envoyée pour réparation ou si par malchance un mauvais fonctionnement se produit. Les données importantes doivent être stockées dans un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur) ou écrites sur papier (si possible). Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté pour éviter la perte des données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsq'un circuit relatif à la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il ne puisse être possible de restaurer les données.

Sommaire

Introduction/Concept général 3
Comment lire ce manuel et utiliser le XP-10 4
Système General MIDI et Format GS 4
Remarques importantes 5
Description externe 11

Chapitre 1. Avant de jouer

Connexions 13
Mise sous/hors tension 14
Fonctionnement de base 14
Ecoute des morceaux de démonstration 14
Accord de la hauteur avec d'autres instruments 15

Chapitre 2. Jouer du XP-10

Essai des Tones 16
Types de Tone 16
Sélection d'un Tone Preset 16
Sélection d'un Tone User 16
Sélection rapide de Tones durant le jeu 17
Qu'est-ce qu'une Partie ? 17
Sélection de Parties 17
Jeu d'un ensemble rythmique 17
Types d'ensemble rythmique 17
Sélection d'un ensemble rythmique 18
Remarques sur la sélection d'un ensemble rythmique 18
Jeu de deux Tones depuis le clavier (Keyboard Mode) 19
Keyboard Mode, c'est quoi ? 19
Jeu d'un Tone depuis le clavier (Single) 19
Jeu de deux Tones depuis le clavier (Dual) 19
Passage d'un Tone à l'autre pendant le jeu (X-dual) 19
Division du clavier en deux Parties (Split) 19
Sélection d'un mode de clavier (Keyboard Mode) 19
Sélection des Tones et ensembles rythmiques 19
Sélection des Parties 19
Changement de commande X-dual 20
Choix du point de Split 20
A propos de la polyphonie maximale 21
Transformation d'un accord en arpège 21
Réglage on/off de l'arpégiateur 21
Création d'un motif d'arpégiateur 21
Paramètres réglables de l'arpégiateur 21
Changement de motif d'arpégiateur 23
Changement de motif d'arpégiateur pendant le jeu 24

Chapitre 3. Fonctions pratiques d'interprétation

Ajout de richesse et d'ampleur (Chorus) / Ajout de réverbération (Reverb) au son 25
Sélection du type de Chorus/Reverb 25
Réglage d'amplitude de Chorus/Reverb pour les Tones de toutes les Parties 25
Réglage d'amplitude de Chorus/Reverb pour le Tone d'une Partie spécifique 25
Jeu monophonique (Solo) 26
Réglage on/off de solo 26
Changement progressif de hauteur entre notes successives (Durée de Portamento) 26
Réglage de la durée de Portamento 26
Réglage de l'action de la dynamique de jeu au clavier sur le volume (Velocity Sensitivity) 26
Faire les réglages 26
Quand utiliser la transposition (Transpose et Key Shift) 27
Adaptation de la hauteur à la voix d'un chanteur (Transpose) 27
Transposition en une tonalité plus simple (Transpose) 27
Lecture de partitions écrites pour instrument transpositeur (Transpose) 27
Jeu de notes hors de la tessiture du clavier (Transpose) 27
Superposition de Tones à différentes octaves (Key Shift) 27
Pour ne jouer plus bas que le Tone d'une Partie spécifique (Key Shift) 27
Réglage de l'amplitude de transposition (Transpose) 27
Régler Transpose on/off 27
Réglage de transposition pour une Partie spécifique (Key Shift) 27
Augmentation/diminution de la hauteur en temps réel (Pitch Bend) 28
Réglage de la plage de changement de hauteur 28
Modification du son en temps réel pendant le jeu 28
Emploi du levier de modulation pour modifier le son 28
Que peut piloter le levier de Modulation ? 28
Réglage de la fonction du levier de Modulation 28
Réglage de l'amplitude d'action du levier de Modulation 29
Emploi d'une pédale pour modifier le son 29
Que peut piloter une pédale ? 29
Réglage de la fonction de la pédale 29
Réglage de l'amplitude d'action de la pédale 29
Emploi des curseurs de la palette de combinaison pour modifier le son 30
Que peuvent piloter les curseurs de la palette de combinaison ? 30
Réglage de la fonction des curseurs de la palette de combinaison 30
A propos des commandes du XP-10 30
Sélection d'un ensemble différent de réglages du XP-10 durant le jeu (Performance) 31
Qu'est-ce qu'une Performance ? 31
Sélection d'une Performance 31
Mémorisation d'une Performance 32
Passage d'un tempérament égal à un tempérament pur ou à une gamme arabe (Scale Tune) 32
Qu'est-ce qu'un tempérament égal, pur, ou qu'une gamme arabe ? 32
Faire les réglages de tempérament 33
Régler Scale Tune on/off 33

Chapitre 4. Création d'un Tone ou ensemble rythmique personnel

Création d'un Tone personnel 34
Quels aspects d'un Tone peuvent être modifiés ? 34
Procédure de création et de sauvegarde d'un Tone 34
Création d'un Tone 34
Sauvegarde d'un Tone modifié 35
Création d'un ensemble rythmique personnel 35
Quels aspects d'un ensemble rythmique peuvent être modifiés ? 35
Procédure de création et de sauvegarde d'un ensemble rythmique 35
Création d'un ensemble rythmique 36
Sauvegarde d'un ensemble rythmique modifié 36

Chapitre 5. Rappel des réglages d'usine (Initialisation)

Rappel de tous les réglages d'usine 37
Procédure 37
Rappel de certains réglages d'usine
(Initialisation de Tone/ensemble rythmique, Performance) 37
Procédure 37
Rappel des réglages GS d'origine (GS Reset) 38
Procédure 38

Chapitre 6. Emploi de plusieurs Parties pour créer une orchestration (mode multitimbral)

Le XP-10 est une source sonore multitimbrale 39
Qu'est-ce que le MIDI ? 39
Canaux MIDI 39
Messages MIDI utilisés par le XP-10 39
Messages de canaux 39
Messages de système 40
A propos du tableau d'équipement MIDI 40
Sélection de sons par MIDI 40
Sélection de sons sur un autre instrument depuis le XP-10 40
Sélection de Tones ou ensembles rythmiques du XP-10 depuis un autre instrument 42

Chapitre 7. Emploi d'un séquenceur pour créer une orchestration

Connexions 43
Mise sous/hors tension 43
Emploi du bouton de façade du XP-10 pour piloter le séquenceur (start/stop) 43
Séquenceurs pilotables depuis la façade du XP-10 43
Réglages du séquenceur 43
Avant d'enregistrer 44
Procédure d'enregistrement 44
Désactivation de la commande «Local» du XP-10 44
Qu'est-ce que la commande «Local» ? 44
Réglage de commande «Local» 45
Activation (réglage ON) de la fonction THRU du séquenceur 45

Sélection d'une Performance 45
Réglage/contrôle du canal de transmission du clavier 45
Activation de la réception de changement de Tone 45
Réglage/contrôle des paramètres de chaque Partie 45
Canal de réception 45
Tone/Ensemble rythmique 46
Reproduction avec la même configuration qu'à l'enregistrement 46
1) Utilisez les mêmes réglages de Performance à l'enregistrement et à la reproduction 46
Enregistrement des réglages de Performance (Performance Dump) 46
Activation de la transmission de données de Performance 46
Réglage du numéro d'identification d'unité (Device ID) 46
Sauvegarde et sélection de Performance 46
2) Assurez-vous que les réglages de commande du système sont les mêmes pour l'enregistrement et la reproduction 47
3) Utilisez le même tempo pour l'enregistrement et la reproduction 47
4) A éviter durant l'enregistrement 47
Enregistrement 47
Enregistrement des réglages de Performance 47
Enregistrement de chaque Partie 47
Précautions à prendre lors de la reproduction d'un morceau enregistré 47
Réglage de la réception de messages exclusifs 48
Transposition de la reproduction d'un morceau enregistré (Master Key Shift) 48
Réglage de transposition générale (Master Key Shift) 48
Ajout d'autres sources sonores MIDI 48
Connexions 48
Réglage du canal de transmission du XP-10 48
Sélection des sons 49
Emploi du XP-10 comme source sonore compatible General MIDI/GS 49
A propos de l'affichage 49
Reproduction de données musicales SMF Roland 49
Précautions pour la reproduction 49
Activation de la réception des messages d'initialisation GS (GS Reset) 50
Création d'un morceau 50
Qu'est-ce que les données de configuration General MIDI ? 50
Qu'est-ce que les données de configuration GS Setup ? 50
Précautions pour l'enregistrement et la reproduction 50
Transmission de données de configuration General MIDI/GS 51
Passage du General MIDI/GS au fonctionnement en synthétiseur 52

Chapitre 8. L'informatique musicale pour créer une orchestration

Deux méthodes de connexion 53
Connexions par câbles MIDI 53
Connexions par câble informatique 54
Mise sous/hors tension 55
Mise sous tension 55
Avant d'utiliser votre logiciel séquenceur 55
Précautions avec un ordinateur de type IBM PC/AT 55
Réglages du XP-10 et procédure d'enregistrement 55

Chapitre 9. Eviter la disparition de notes importantes (Réserve de voix)

Nombre maximal de notes simultanées 56
Ordre de priorité des Parties 56
Réglages de réserve de voix 56

Chapitre 10. Emploi d'un séquenceur ou d'un ordinateur pour sauvegarder les réglages du XP-10 (Bulk Dump)

Connexions 57
Types de données du XP-10 qui peuvent être transmises 57
Sauvegarde des données transmises 57
Réglage du numéro d'identification d'unité (Device ID) 57
Transmission et sauvegarde des données 57
Re-transmission au XP-10 des données sauvegardées (Bulk Load) 58
Connexions 58
Réglage du numéro d'identification d'unité (Device ID) et de la réception de messages exclusifs 58
Re-transmission au XP-10 des données sauvegardées 58

Chapitre 11. Liste des fonctions

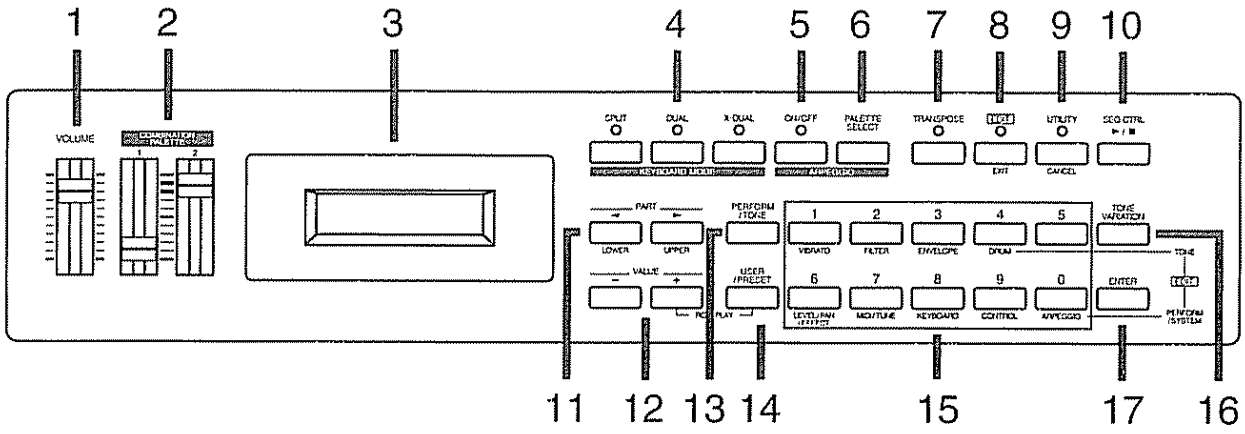
Liste des paramètres de Performance 59
Procédure de réglage 59
Réglages communs à toute la Performance (Perform Common) 59
Réglages indépendants pour chaque Partie (Perform Part) 60
Paramètres réglables en façade 61
Liste des réglages s'appliquant à la totalité du XP-10 (System Setup) 62
Procédure de réglage 62
Liste des réglages 62

Chapitre 12. Appendice

Mauvais fonctionnement 63
Messages d'erreur 65
Schéma de brochage du câble informatique 66
Liste des paramètres 67
Liste des Performances 69
Liste des Tones 71
Liste des ensembles rythmiques 74
Liste des styles d'arpège 78
Equipement MIDI 79
Tableau d'équipement MIDI 92
Index 93
Caractéristiques principales 95

Description externe

Face avant



1. Curseur de Volume
Règle le volume produit par les prises de sortie et la prise pour écouteurs.

2. Curseurs de la palette de combinaison
Ces curseurs permettent de modifier la couleur tonale ou le motif d'arpégiateur etc. pendant que vous jouez. Vous pouvez spécifier la fonction de ces curseurs.

3. Afficheur
Affiche les Tones sélectionnés et les valeurs des différents réglages, etc.

4. Boutons de mode de clavier
Ces boutons sélectionnent le mode de clavier. L'indicateur du mode de clavier sélectionné s'allume.

5. Bouton d'activation/désactivation d'arpège
Ce bouton règle on/off l'arpégiateur.

6. Bouton de sélection de palette d'arpèges
Pressez ce bouton lorsque vous désirez utiliser les curseurs ou le Pitch Bend pour modifier le motif d'arpège pendant le jeu.

7. Bouton de transposition
Ce bouton règle on/off la transposition.

8. Bouton d'édition (bouton Exit)
Pressez ce bouton lorsque vous désirez changer différents réglages.

9. Bouton utilitaire (bouton Cancel)
Pressez ce bouton lorsque vous désirez stocker ou initialiser différents réglages. Quand vous avez par erreur programmé une valeur avec les touches numériques, ce bouton permet aussi d'annuler votre programmation.

10. Bouton de contrôle de séquenceur
Utilisez ce bouton quand un séquenceur, etc. est connecté. Chaque fois que vous pressez le bouton, le séquenceur tour à tour démarrera/s'arrêtera.

11. Boutons de Partie
Ces boutons sélectionnent les Parties.

12. Boutons de valeur
Pour sélectionner sons/ensembles rythmiques/Performances, ou pour modifier les valeurs.

13. Bouton Performance/Tone
Ce bouton fait alterner l'affichage entre la sélection de Performance et celle de son (Tone).

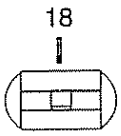
14. Bouton User/Preset
Fait alterner entre Tones (ensembles rythmiques ou Performances) User et Preset.

15. Touches numériques
Utilisez ces touches pour programmer un nombre lorsque vous sélectionnez ou stockez Tones, ensembles rythmiques ou Performances. Durant l'édition, ces boutons donnent accès à la fonction imprimée au-dessus de chacun d'entre eux.

16. Bouton de variation de Tone
Quand un Tone Preset est sélectionné, si le Tone Preset a une variation, ce bouton sélectionne la variation. S'il y a plusieurs variations, continuez de presser le bouton. Si un Tone User est sélectionné, ce bouton fait alterner entre USER1 et USER2.

17. Bouton Enter
Ce bouton sert à entériner la valeur programmée par les touches numériques ou lors du stockage d'un Tone, d'un ensemble rythmique ou d'une Performance.

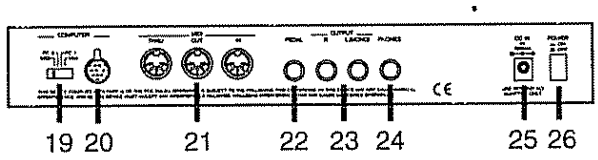
Face latérale



18. Levier Pitch Bend/Modulation

Utilisez-le pour monter ou descendre la hauteur du son, ou pour ajouter du vibrato. Ce levier peut également contrôler de nombreuses autres fonctions, vous permettant par exemple de modifier la couleur tonale ou le motif d'arpège pendant que vous jouez.

Face arrière



19. Commutateur Computer

Réglez ce commutateur en fonction du type d'ordinateur connecté à la prise Computer ou du logiciel que vous utilisez. Eteignez votre appareil avant de changer le réglage de ce commutateur. Si vous désirez utiliser les connecteurs MIDI, réglez ce commutateur sur MIDI (p.55).

20. Connecteur Computer

Un ordinateur peut être connecté à cette prise à l'aide d'un câble informatique. Le type de câble nécessaire dépend de votre ordinateur (p.54, p.66). Quand le commutateur Computer situé sur la gauche est réglé sur MIDI, le connecteur Computer ne peut pas être utilisé.

21. Connecteur MIDI

Les appareils MIDI peuvent être connectés à ces prises à l'aide de câbles MIDI.

22. Prise pour pédale

Une pédale d'expression (EV-5, etc., vendue séparément) ou une pédale commutateur (DP-2/6, FS-5U, etc.) peut être connectée ici. Une fonction peut être assignée à la pédale connectée, vous permettant par exemple d'utiliser la pédale pour faire tenir le son ou modifier la couleur tonale.

23. Prises de sortie

Connectez à ces prises un ampli ou une table de mixage.

24. Prise pour écouteurs

Une paire d'écouteurs peut être connectée ici. Le son sera produit de façon simultanée par les prises de sortie même si des écouteurs sont connectés.

25. Adaptateur secteur

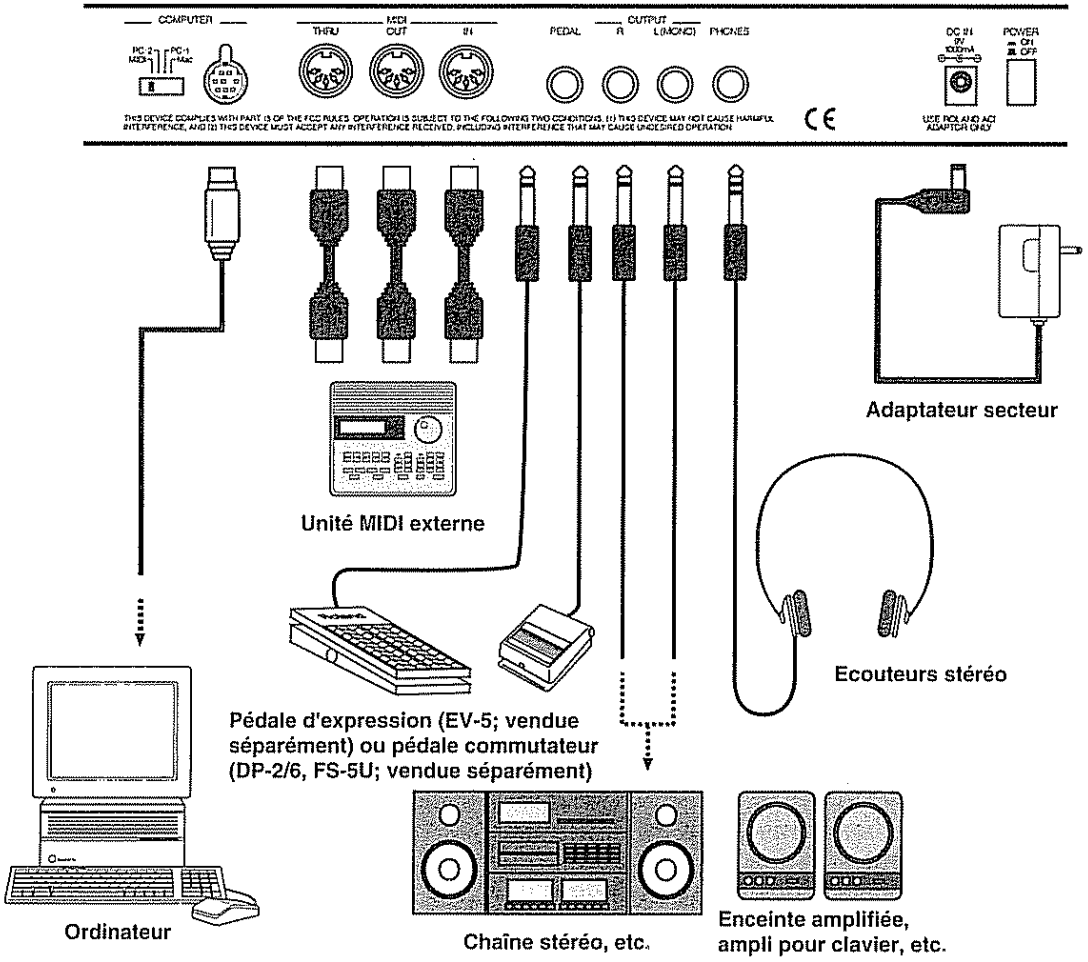
Connectez ici l'adaptateur secteur fourni.

26. Commutateur d'alimentation

Ce commutateur met l'appareil sous/hors tension.

Connexions

Pour jouer avec le XP-10, il vous faut connecter un système d'amplification/enceintes. Avant de faire les connexions, éteignez le XP-10 ainsi que l'amplificateur et la table de mixage. Vérifiez également que les volumes de l'amplificateur et de la table de mixage sont au minimum. Cela évitera d'endommager les enceintes si du bruit venait à se produire lors des connexions ou de la mise sous tension.
Référez-vous au schéma suivant et connectez le XP-10 aux autres appareils.



A propos de la prise pour adaptateur secteur

Veillez à n'utiliser que l'adaptateur secteur fourni. L'emploi de tout autre adaptateur secteur peut entraîner accidents ou mauvais fonctionnements.

A propos des prises de sortie

Pour tirer pleinement parti des possibilités du XP-10, nous vous recommandons de l'écouter en stéréo. Si vous utilisez un système mono, n'utilisez que la prise L(MONO).

* Pédales d'expression et pédales commutateurs sont vendues séparément.
* Utilisez des écouteurs ayant une impédance de 8 à 150 ohms.
* Veillez à utiliser des pédales d'expression et pédales commutateurs fabriquées par Roland ou BOSS. Les pédales d'autres fabricants peuvent ne pas fonctionner correctement avec le XP-10.

Mise sous/hors tension

Lorsque vous avez fini vos connexions, mettez l'appareil sous tension à l'aide de la procédure suivante.

* Assurez-vous que les volumes de l'ampli et de la table de mixage sont au minimum. Cela évitera que les enceintes ne soient endommagées par du bruit pouvant se produire à la mise sous tension.

1. Allumez le XP-10.

2. Allumez table de mixage, ampli, etc.

3. Montez les commandes de volume jusqu'à un niveau approprié.
Jouez sur le clavier et vérifiez que le son est produit.

* Le XP-10 contient un circuit de protection qui génère un court intervalle après la mise sous tension avant que le fonctionnement normal puisse être obtenu.

Pour éteindre l'appareil, inversez la procédure de mise sous tension.

* Lorsque vous éteignez le XP-10, les réglages que vous avez faits (Performances, Tones, ensembles rythmiques) sont perdus. Avant d'éteindre l'appareil, veillez à stocker vos changements. Pour les Performances, référez-vous à "Sélection d'un ensemble différent de réglages du XP-10 pendant le jeu (Performance)" (p.31). Pour les Tones et ensembles rythmiques, référez-vous au Chapitre 4 "Création d'un Tone ou ensemble rythmique personnel" (p.34).

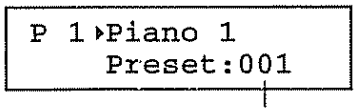
Fonctionnement de base

Pour changer un réglage, pressez le bouton approprié pour visualiser le réglage de la fonction désirée. Il y a deux façons de régler la valeur.

Utilisation des touches numériques ([1]—[0]) pour sélectionner les sons

Vous pouvez utiliser les touches numériques pour sélectionner les Tones, ensembles rythmiques et Performances.
Utilisez les touches numériques pour spécifier le numéro et pressez [ENTER] pour entériner votre choix. Le numéro affiché cessera de clignoter.
Si vous programmez un numéro erroné, pressez [CANCEL] au lieu de [ENTER]. Le numéro d'origine réapparaîtra, vous permettant de rechoisir la valeur voulue.

* Si vous changez d'affichage alors qu'un numéro clignote, le réglage reviendra au numéro d'origine. Veillez à presser [ENTER] avant de changer d'affichage.



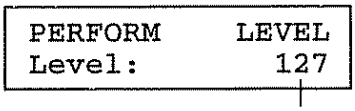
Pressez ENTER pour confirmer. La diode ne clignote plus et s'allume fixement.

* Si vous avez pressé [EDIT] pour faire différents réglages, les touches numériques accomplissent les fonctions imprimées au-dessous de chacune d'elles.

Emploi des boutons VALUE[-]/[+] pour régler une valeur

Avec VALUE[-]/[+], sélectionnez Tones, ensembles rythmiques et Performances. Après avoir pressé [EDIT], utilisez VALUE[-]/[+] pour régler la valeur. Presser VALUE[-] diminuera la valeur et presser VALUE[+] l'augmentera. Presser le bouton une fois changera la valeur d'unité en unité. Tenir enfoncé le bouton fait changer la valeur de façon continue.

* Ici, par contre, la valeur ne clignote pas.



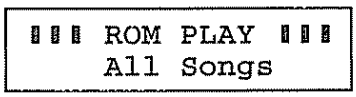
Valeur active

* Si vous tenez enfoncé l'un des boutons VALUE[-]/[+] et pressez l'autre, le changement commencé avec le premier bouton pressé est plus rapide. Cette fonction est active chaque fois que vous utilisez VALUE[-]/[+] pour fixer une valeur.

Ecoute des morceaux de démonstration

Le XP-10 contient 4 démonstrations qui dévoilent ses possibilités. Voici comment les écouter.

1. Pressez simultanément VALUE[+] et [USER/PRESET]. L'affichage suivant apparaîtra.



2. Utilisez VALUE[+]/[-] pour choisir un morceau.
Si vous ne sélectionnez pas de morceau, tous les morceaux joueront à la suite.

3. Pressez [ENTER] pour lancer la reproduction.

4. Pressez [ENTER] ou [EXIT] pour la stopper.

5. Pour retourner au mode de jeu du XP-10 depuis le clavier, pressez simultanément VALUE[+] et [USER/PRESET] une fois encore ou pressez [EXIT].
L'affichage reviendra à la normale.

* Pendant la production des démonstrations, le clavier ne produit aucun son et les données de jeu ne sont pas transmises par la MIDI OUT.

Titres des morceaux et biographie des compositeurs

Morceau N° 1	POWER
Musique S. Nakamura	Copyright © 1995, Roland
Morceau N°2	MANGOLAY
Musique Adrian Scott	Copyright ©1995, Adrian Scott
Morceau N°3	KALEIDOSCOPE
Musique Christian Salès	Copyright © 1995, Christian Salès
Morceau N°4	KAI STRUTS HIS STUFF
Musique Chong Lim	Copyright © 1995, BMG Publishing

S. Nakamura
Shigekaz est un membre de l'équipe d'ingénieurs Roland. Bien que la majeure partie de son temps soit consacrée aux développements des générateurs de sons de la société, il a réussi a créer bon nombre de données sonores et de démonstrations (pour le U-20, D-70, JV-80 et JD-990, parmi tant d'autres).

Adrian Scott
Adrian Scott a dans le passé assuré les voix et parties claviers du populaire groupe australien "Air Supply". Poursuivant depuis une carrière solo, il a gagné le Silver Prize au "World Song Festival Tokyo '84". Actuellement, il est producteur de musiques publicitaires et de cinéma. De plus, comme musicien, il s'est produit avec bon nombre de vedettes australiennes, dont John Farnham et Kylie Minogue. Il vit à Melbourne, Australie.

Christian Salès
Après avoir étudié la musique au conservatoire, puis obtenu un diplôme universitaire en électronique et informatique, Christian Sales a rejoint Roland en 1989. Aujourd'hui chef de produits en France, il s'occupe de la distribution des produits Roland. Il travaille sur la création sonore et a récemment produit plusieurs sons pour le JV-1080, le XP-50 et les cartes d'extension Vintage Synth & Dance. De plus, Christian a souvent l'opportunité d'exhiber son talent comme compositeur/arrangeur/Sound Designer dans différents projets allant du Multimédia à la Dance Music.

Chong Lim
Chong Lim est un instrumentiste, arrangeur, producteur et compositeur très demandé principalement dans les villes de Melbourne et Sydney, Australie. Chong a collaboré avec de nombreux artistes internationaux dont John Farnham, Tina Arena, Jermaine Jackson, Little River Band, Judith Durham, Rick Price, etc. Il est également le directeur musical du célèbre show télévisé en direct "Don't Forget Your Toothbrush" ("N'oubliez pas votre brosse à dents"). Il est activement impliqué dans la composition de bandes musicales pour le cinéma et la télévision et est membre de l'équipe australienne de Recherche et Développement de Roland Australie.

* Tous droits réservés. L'utilisation non autorisée de ces éléments pour d'autres motifs que l'écoute personnelle est une violation des lois en vigueur.

Accord de la hauteur avec d'autres instruments

Lorsque vous jouez du XP-10 avec d'autres instruments, la hauteur de tous les instruments doit être adaptée - autrement, vous seriez désaccordé ! En général, l'accord d'un instrument est indiqué par la hauteur en Hertz (Hz) du la médian. Cela s'appelle la hauteur standard. Avant de jouer, réglez la hauteur standard pour qu'elle corresponde à celle des autres instruments.

* La procédure de réglage de cette hauteur comme celle des autres instruments est appelée "Accord".

Avec la procédure suivante, faites correspondre la hauteur du XP-10 avec celle des autres instruments.

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "System Setup" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] plusieurs fois pour sélectionner "MasterTune" (accord général).

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] quand vous pressez [7], vous retournez à l'élément précédent.

4. Utilisez VALUE[-]/[+] pour régler la hauteur standard.
Presser VALUE[+] augmentera la hauteur du XP-10
Presser VALUE[-] diminuera la hauteur du XP-10.

* La hauteur standard normale est 440.0 (la4=440.0 Hz).

5. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteint et l'affichage d'origine revient.

Essai des Tones

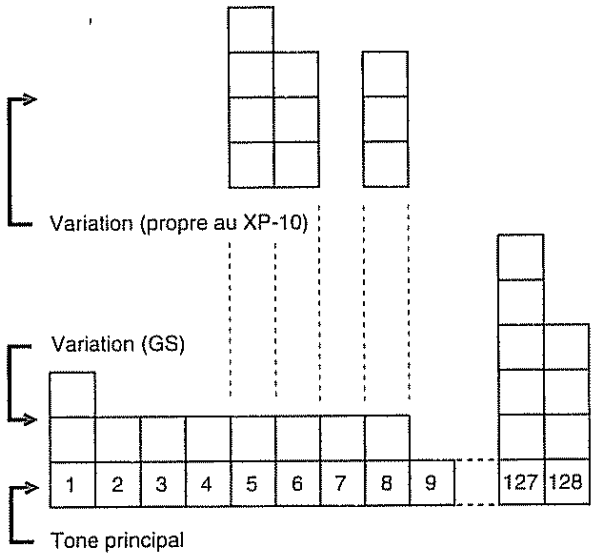
Le XP-10 contient de nombreux Tones (sons) différents. Voici comment les sélectionner et en jouer.

Types de Tone

Il y a deux types de Tone.

Tone Preset

Un total de 338 Tones (sons) sont pré-programmés (Presets) dans le XP-10. Parmi eux, 128 sont des Tones principaux. Les Tones qui sont proches mais avec des nuances différentes sont appelés "Variations". Certains Tones ont plusieurs variations et d'autres n'en ont pas du tout. Les Tones principaux sont organisés en groupes de 8 Tones, il y a 16 groupes, tels que pianos, orgues, guitares, etc.



* Pour les détails sur les groupes de Tones et le numéro de nom des Tones, référez-vous à "Liste des Tones" (p.71).
* Les variations du XP-10 sont divisées en 2 types : les Tones qui sont spécifiés par le format GS et ceux qui sont propres au XP-10. Pour des détails, référez-vous à "Liste des Tones" (p.71).

Tones User

Ce sont des Tones que vous avez modifiés. Ce sont au total 256 Tones dits «User», organisés en Tones 1–128 en banque User 1, et en Tones 1–128 en banque User 2. Avec les réglages d'usine, les Tones 1–112 de User1 contiennent les Tones propres au XP-10, et les Tones 113–128 les Tones principaux et les Tones Preset modifiés. La banque User 2 contient les Tones principaux de même numéro.

* Pour modifier un Tone, référez-vous au Chapitre 4 "Création d'un Tone personnel" (p.34).

Sélection d'un Tone Preset

Pour des détails sur les groupes de Tones, et sur le numéro et le nom des Tones, référez-vous à "Liste des Tones" (p.71).

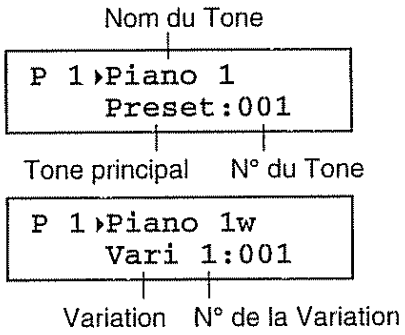
1. Pressez [USER/PRESET] et sélectionnez "Preset".

2. Utilisez les touches numériques ([1]–[0]) pour spécifier un numéro de Tone (1–128).
Si vous tapez un mauvais numéro, pressez [CANCEL] et spécifiez à nouveau le numéro.

* En tenant enfoncé [ENTER] tandis que vous utilisez VALUE [-]/[+], vous pouvez sauter au premier Tone de chaque groupe de Tones.
* Vous pouvez appeler les Tones avec VALUE [-]/[+] au lieu des touches numériques. Dans ce cas, sautez l'étape 3.

3. Pressez [ENTER] pour entériner la sélection.

4. Si vous désirez sélectionner une Variation, pressez [TONE VARIATION].
S'il y a plusieurs Variations, pressez répétitivement [TONE VARIATION]. Après avoir passé en revue chaque Variation, vous revenez au Tone principal.



* Si un Tone principal n'a pas de Variation et qu'il est sélectionné, presser [TONE VARIATION] ne changera pas le Tone.

Sélection d'un Tone User

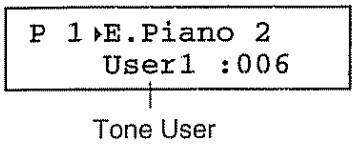
1. Pressez [USER/PRESET] et sélectionnez "User".

2. Pressez [TONE VARIATION] pour sélectionner "User1" ou "User2".

3. Utilisez les touches numériques ([1]–[0]) pour spécifier le numéro de Tone (1–128).
Si vous tapez un mauvais numéro, pressez [CANCEL] et spécifiez à nouveau le numéro.

* Vous pouvez appeler les Tones avec VALUE [-]/[+] au lieu des touches numériques. Dans ce cas sautez l'étape 4.

4. Pressez [ENTER] pour entériner la sélection.



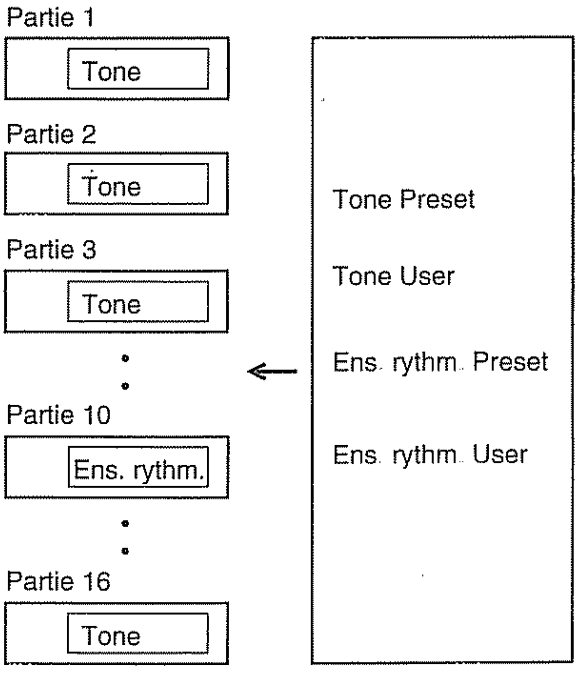
Sélection rapide de Tones durant le jeu

Qu'est-ce qu'une Partie ?

Le XP-10 a 16 Parties. Une "Partie" correspond à un musicien jouant d'un instrument et vous pouvez sélectionner un Tone différent pour chaque Partie. En assignant un Tone différent à chaque Partie, vous pouvez instantanément changer de Tone en changeant simplement de Partie (c'est pratique lorsque vous jouez en direct, etc.).

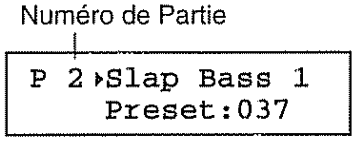
Si vous utilisez le XP-10 avec un séquenceur ou avec un ordinateur sur lequel tourne un logiciel séquenceur, plusieurs de ces Parties peuvent être utilisées pour créer une orchestration. (Chapitre 6. "Emploi de plusieurs Parties pour créer une orchestration (mode multitimbral)" p.39).

Pour faire jouer les sons du XP-10, il vous faut assigner les Tones ou ensembles rythmiques aux Parties. Le clavier et le séquenceur etc. ne peuvent faire jouer que les sons qui ont été assignés à une Partie.



Sélection de Parties

Pressez PART [◀]/[▶] pour appeler une Partie de 1–16.



Après avoir sélectionné une Partie, sélectionnez le Tone (p. 7) ou ensemble rythmique (p.17) que la Partie utilisera.

Jeu d'un ensemble rythmique

Le XP-10 a des ensembles rythmiques qui permettent de jouer de différents instruments de percussion ou effets sonores sur chaque touche du clavier.

Types d'ensembles rythmiques

Il y a 2 types d'ensembles rythmiques.

Ensembles rythmiques Preset

Les 16 ensembles rythmiques suivants sont pré-programmés dans le XP-10.

1: STANDARD
2: ROOM
3: POWER
4: ELECTRONIC
5: TR-808
6: JAZZ
7: BRUSH
8: ORCHESTRA
9: SFX
10: STANDARD 2
11: STANDARD 3
12: ROOM 2
13: ROCK
14: TR-909
15: DANCE
16: TECHNO

1—9 sont définis par le format GS.
10—16 sont des ensembles rythmiques propres au XP-10.

Pour des détails sur les sonorités d'instruments de percussion qui seront déclenchées par chaque touche, référez-vous à "Liste des ensembles rythmiques" (p.74).

Ensembles rythmiques User

Il y a des ensembles rythmiques qui peuvent être des versions modifiées des ensembles rythmiques Preset; Le XP-10 contient 20 de ces ensembles rythmiques dits «User». A l'expédition du XP-10, ce dernier contient dans ces emplacements les mêmes données que dans les emplacements Presets.

* Pour des détails sur la modification d'un ensemble rythmique, référez-vous à "Création d'un ensemble rythmique personnel" (p.35).

Sélection d'un ensemble rythmique

Avec les réglages d'usine, un ensemble rythmique est assigné à la Partie 10, aussi utilisez PART [◀]/[▶] pour sélectionner la Partie 10 et vous pourrez jouer des sons de percussion depuis le clavier.

* Pour faire jouer des sons de percussion assignés à des touches extérieures à la tessiture du clavier, utilisez la fonction de transposition pour décaler la plage de jeu du clavier (p.27).

Si vous désirez sélectionner un autre ensemble rythmique pour la Partie 10, sautez les étapes 1–6 de la procédure suivante.
Si vous désirez faire jouer les instruments de percussion depuis une autre Partie, utilisez la procédure ci-dessous pour faire les réglages.

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Part" et pressez [ENTER].

3. Pressez [9] plusieurs fois pour sélectionner "Tone Type".

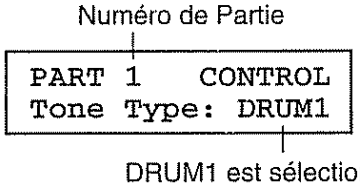
* Si vous tenez enfoncé [ENTER] et pressez [9], vous retournez à l'élément précédent.

4. Utilisez PART [◀]/[▶] pour sélectionner la Partie à laquelle assigner un ensemble rythmique.

* Vous ne pouvez sélectionner que 2 Parties (Partie Upper et Partie Lower) si le mode de clavier (p.19) est réglé sur Dual, X-dual, ou Split.

5. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "DRUM1" ou "DRUM2".

* Pour changer les réglages des autres Parties, répétez les étapes 4–5.



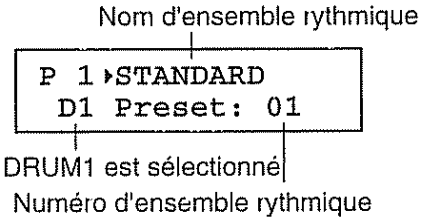
6. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

7. Pressez [USER/PRESET] pour choisir "Preset" (ensembles rythmiques Preset) ou "User" (ensembles rythmiques User).

8. Utilisez les touches numériques ([1]–[0]) pour spécifier le numéro d'ensemble rythmique (Preset 1–16, ou User 1–20). Si vous faites une erreur, pressez [CANCEL] et reprogrammez le numéro.

* Vous pouvez également sélectionner les ensembles rythmiques avec VALUE[-]/[+] à la place des touches numériques. Dans ce cas, sautez l'étape 9.

9. Pressez [ENTER] pour entériner la sélection.

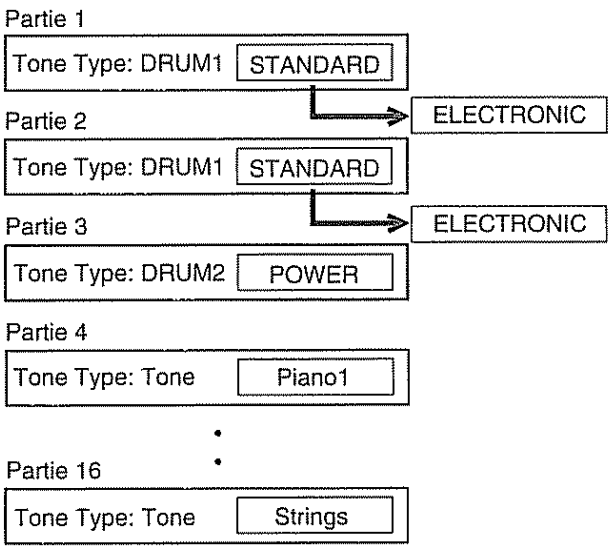


Pour revenir d'un ensemble rythmique à un son normal (Tone), suivez les étapes 1–6, mais sélectionnez "TONE" à l'étape 5.

Remarques sur la sélection d'un ensemble rythmique

Le fait qu'une Partie fasse jouer un Tone ou un ensemble rythmique est déterminé par la sélection du paramètre (TONE/DRUM1/DRUM2) en étape 5 de "Sélection d'un ensemble rythmique".
Jusqu'à 2 ensembles rythmiques peuvent être assignés aux Parties. Le même ensemble rythmique sera sélectionné pour chaque Partie dont le type de Tone (Tone Type) est réglé sur DRUM1. La même chose est vraie pour un réglage DRUM2.

Exemple:
DRUM1 a été choisi pour les Parties 1 et 2, et l'ensemble rythmique STANDARD est sélectionné. DRUM2 a été choisi en Partie 3, et c'est l'ensemble rythmique POWER qui est sélectionné. Si vous faites passer la Partie 1 de STANDARD à ELECTRONIC, la Partie 2 passera automatiquement sur ELECTRONIC.



Jeu de deux Tones depuis le clavier (Keyboard Mode)

Le XP-10 vous permet de jouer simultanément de 2 Tones ou ensembles rythmiques, ou de faire jouer différents Tones ou ensembles rythmiques avec la main droite et la main gauche. Cela est rendu possible par le réglage de mode de clavier (Keyboard Mode).

Keyboard Mode, c'est quoi ?

Le XP-10 dispose des 4 modes de clavier suivants.

Jeu d'un Tone depuis le clavier (Single)

C'est le mode de jeu normal.

Jeu de deux Tones depuis le clavier (Dual)

Ce mode permet de "superposer" deux Tones. En réglant les deux Tones à une octave d'écart, vous créez des sons plus riches ("Réglage de transposition pour une Partie spécifique (Key Shift)", p.27). Ainsi, vous pouvez créer de nouveaux sons.

Passage d'un Tone à l'autre pendant le jeu (X-dual)

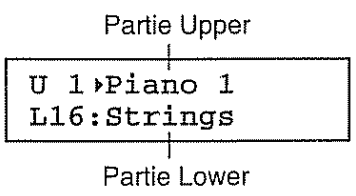
En déplaçant le curseur 1 de la Palette de combinaison, etc., pendant que vous jouez, vous pouvez progressivement passer à un Tone différent.

Division du clavier en deux Parties (Split)

Vous pouvez diviser le clavier en un point spécifique (point de Split) pour que chaque partie du clavier joue un Tone différent.

Sélection d'un mode de clavier

Pour appeler Dual, X-dual, ou Split, pressez le bouton correspondant [DUAL], [X-DUAL], ou [SPLIT]. L'indicateur s'allumera. Si vous pressez encore le bouton dont l'indicateur est allumé, ce dernier s'éteind et vous retournez au jeu normal (Single).
Quand vous sélectionnez Dual, X-dual ou Split, l'affichage devient le suivant. Ces modes de clavier utilisent deux Parties. La Partie en ligne supérieure est la "Partie Upper" et l'autre la "Partie Lower".



En mode Dual, les Tones de la Partie Upper et de la Partie Lower jouent simultanément.
En mode X-dual, éloigner de vous le curseur 1 de la palette de combinaison fera progressivement passer du Tone de Partie Lower au Tone de Partie Upper.
Pour voir comment cela fonctionne, référez-vous à la section suivante "Sélection de Tones et d'ensembles rythmiques"et combinez les Tones de violoncelle (Cello Preset: 43) et de trombone (Preset: 58). Cela aidera à comprendre comment fonctionne le mode X-Dual.

* Vous pouvez également utiliser une pédale d'expression ou le curseur 1 de la palette de combinaison comme commande X-Dual (p.20).

En mode Split, la Partie supérieure du clavier (dont le point de Split) fait jouer le Tone de Partie Upper et la Partie inférieure du clavier le Tone de Partie Lower.

Sélection de Tones et d'ensembles rythmiques

Pour sélectionner un autre Tone ou ensemble rythmique lorsque vous utilisez un mode de clavier autre que Single, utilisez la procédure suivante.

1. Utilisez PART[◀]/[▶] pour amener le curseur ▶ sur la Partie dont vous désirez changer le Tone ou ensemble rythmique.

2. Utilisez les touches numériques ([1]–[0]) pour appeler un Tone ou ensemble rythmique ("Sélection d'un Tone Preset" p.16, "Sélection d'un Tone User" p.16, "Sélection d'un ensemble rythmique" p.18).

* Le numéro du Tone ou de l'ensemble rythmique n'apparaîtra pas dans l'afficheur.

* Vous pouvez aussi appeler Tones et ensembles rythmiques avec VALUE[-]/[+]. Sautez alors l'étape 3.

3. Pressez [ENTER] pour entériner la sélection.

Sélection des Parties

Les modes de clavier autres que le mode Single utilisent deux Parties (Upper et Lower). Vous pouvez sélectionner celles des 16 Parties qui seront la Partie Upper et la Partie Lower.

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER].

3. Pressez [8] plusieurs fois pour sélectionner "Upper Part" ou "Lower Part".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] pendant que vous pressez [8], vous retournerez à l'élément précédent

4. Avec VALUE[-]/[+], choisissez la Partie (1–16).

5. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteind et l'affichage précédent revient.

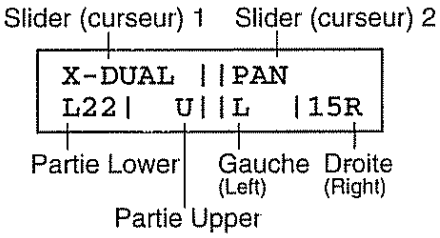
A propos de la Partie jouée au clavier en mode Single
La section "Sélection des Parties" (p.17) dans "Sélection rapide de Tones pendant le jeu" a expliqué comme sélectionner la Partie jouée par le clavier. Quand le mode clavier est Single, la Partie Upper sera jouée par le clavier.

* Quand le mode de clavier est Single, utiliser PART [◀]/[▶] pour changer de Partie modifiera la valeur de Partie Upper ("Upper Part"). Si après avoir changé de Partie, vous changez le mode de clavier de Single en Dual, etc., le réglage de la Partie Upper que vous avec sélectionnée comme expliqué dans "Sélection de Parties" changera également. Il faudra régler à nouveau "Partie Upper".

Changement de commande X-Dual

En plus du curseur 1 de la palette de combinaison, le mode X-Dual peut également être piloté par une pédale d'expression (vendue séparément: EV-5 etc.) ou par le levier de modulation. Le curseur ou la pédale d'expression sont pratiques lorsque vous désirez faire jouer un mélange des deux Tones.
Si c'est le curseur qui est sélectionné, le curseur 1 pilotera le mode X-Dual et le curseur 2 le panoramique (position stéréo). Quand vous éloignez de vous le curseur 2, la position stéréo des deux Tones se déplace de gauche à droite.
Si la pédale est sélectionnée, vous devrez connecter une pédale d'expression (vendue séparément : EV-5 etc.) au XP-10. Il n'est pas possible d'utiliser une pédale commutateur (optionnelle : DP-2/6, FS-5U etc.) pour faire jouer un mélange des deux Tones.

* Si vous avez sélectionné Slider (curseur) pour piloter X-Dual, la fonction (X-DUAL pour le curseur 1, PAN pour le curseur 2) et la valeur actuelle de chaque curseur s'affichera après que vous ayiez réglé le mode de clavier sur X-Dual. Cet affichage apparaît aussi lorsque vous déplacez les curseurs.



* La fonction et la valeur actuelle de chaque curseur s'affichera également durant quelques secondes lorsque vous commuterez le mode de clavier sur un autre choix que X-Dual.

* Ces curseurs ne pilotent pas toujours X-Dual et Pan. Leur fonction change en fonction du statut du XP-10. Pour des détails référez-vous à "A propos des commandes du XP-10" (p.30).

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER]

3. Pressez [9] plusieurs fois pour sélectionner "X-DUAL Ctrl".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [9], vous retournerez à l'élément précédent.

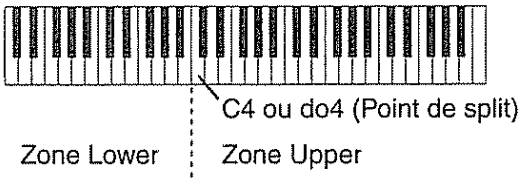
4. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner la commande (PEDL, MOD, SLDE).

5. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra, et l'affichage précédent réapparaîtra.

Une façon rapide de changer la commande de mode X-dual
Tenez enfoncé [X-DUAL] et pressez [EDIT] pour sauter directement à la page "X-DUAL Ctrl". Faites les réglages comme expliqué dans les étapes 4-5 de la procédure précédente.
Si vous désirez rapidement changer la commande, vous pouvez également tenir enfoncé [X-DUAL] et presser VALUE[-]/[+] pour modifier uniquement le réglage "X-DUAL Ctrl". Quand vous relâcherez [X-DUAL], l'affichage précédent réapparaîtra.

Choix du point de Split

Le point de Split peut être réglé dans la plage de C2–C#7 (do2-do#7).



1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER].

3. Pressez [8] jusqu'à apparition de "Split Point".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [8], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez VALUE[-]/[+] pour régler le point de Split (C2–C#7).

5. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra et l'écran précédent réapparaîtra.

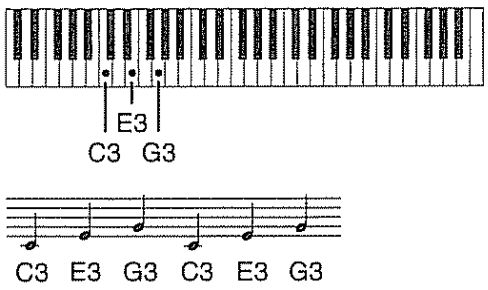
Une façon rapide de changer le point de Split
Tenez enfoncé [SPLIT] et pressez [EDIT] pour sauter directement en "Split Point". Faites les réglages comme dans les étapes 4-5 ci-dessous.
Vous pouvez aussi rapidement changer le point de Split en tenant enfoncé [SPLIT] et en utilisant VALUE [-]/[+]. Quand vous relâchez [SPLIT], l'affichage précédent réapparaît.

A propos de la polyphonie maximale

Le XP-10 peut jouer jusqu'à 28 notes (28 voix) simultanément, mais certains Tones utilisent deux voix. Chaque note jouée avec un tel Tone consomme deux voix dans la polyphonie disponible. Aussi, avec un mode de clavier tel que Dual, deux Tones jouent simultanément, et le nombre de notes simultanées sera d'autant affecté. La "Liste des Tones" (p.71) donne le nombre de voix utilisées par chaque Tone.

Transformation d'accord en arpège

L'arpégiateur du XP-10 vous permet de produire un arpège (accord brisé) de façon simple en jouant un accord. Par exemple, si vous jouez un accord de do majeur comme ci-dessous, un arpège do3 (C3), mi3 (E3), sol3 (G3), do3, mi3, sol3 ... sera produit.



Si le mode de clavier est Single/Dual/X-dual, les arpèges peuvent être joués en toute zone du clavier. Si le mode de clavier est Split, les accords joués en zone inférieure (Lower) sont entendus en arpège.
Si vous connectez une pédale commutateur (vendue séparément: DP-2/6, FS-5U etc.) et réglez "PEDAL Asgn" sur HOLD (référez-vous à "Emploi d'une pédale pour modifier le son" p.29), les accords joués pendant que vous pressez la pédale continueront à être joués comme un arpège même si vous relâchez l'accord. Pour rejouer un autre accord, relâchez puis pressez à nouveau la pédale et jouez l'accord suivant.

* Les arpèges ne sont produits qu'en jouant sur le clavier du XP-10, pas avec des messages de note arrivant en MIDI IN.

Réglage on/off de l'arpégiateur

Chaque fois que vous pressez [ON/OFF], l'arpégiateur est commuté on/off.
Quand il est activé (On), l'indicateur du bouton s'allume et un arpège jouera quand vous jouerez un accord sur le clavier.

Création d'un motif d'arpège

Il y a un total de 11 paramètres qui peuvent être réglés pour l'arpégiateur, mais le plus important est le réglage "Arpeggio Style" (Style d'arpège). Le motif d'arpège est largement déterminé par ce réglage.
Quand vous sélectionnez un style d'arpège, les 4 paramètres marqués par un astérisque (*) dans la liste ci-dessous sont réglés automatiquement. Cela vous permet d'appeler le motif le plus approprié en sélectionnant simplement le style d'arpège. Après avoir sélectionné le style d'arpège, vous pourrez régler Tempo, plage d'octave, etc. selon vos besoins.
Normalement, vous spécifierez le motif de cette façon. Si cette sélection n'est pas suffisante pour obtenir le résultat voulu, modifiez les réglages des 4 paramètres marqués par un astérisque (*) comme désiré.

* Dans ces quatre paramètres, les options pour "l'ordre de jeu des notes de l'accord (Motif)" et "la cadence (Beat Ptrn)" dépendront du style d'arpège sélectionné.

Paramètres réglables de l'arpégiateur

Style d'arpégiateur (Style)
Fixe le style de l'arpège. A choisir parmi les 29 possibilités suivantes.

Réglages:
1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32
Détermine la durée des notes produites.

1/4		Noire
1/6		Noire de triolet
1/8		Croche
1/12		Croche de triolet
1/16		Double croche
1/32		Triple croche

GLISSANDO
Style Glissando.
SEQUENCE A–C
Styles similaires à un motif de séquence
ECHO
Style type écho.
WALTZ, SWING WALZ
Styles à trois temps.
SYN BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS
Styles adaptés au jeu d'une ligne de basse.
SINGL CUT'N, CHRD CUT'N, STRM CUT'N
Styles pour rythmique d'accords. CHRD/STRM est efficace quand 3 ou 4 notes sont tenues.
REGGAE
Style type reggae. Efficace avec 3 notes tenues.
PIANO PKNG, CLAVI CHRD
Styles d'accompagnement par instrument à clavier.
PERCUSSION
Un style adapté aux sons d'instruments à percussion.
STRUMMING
Un style simulant le balayage vers le haut (le bas) des cordes d'une guitare. Efficace quand 5 ou 6 notes sont tenues.
HARP
Un style simulant le jeu de la harpe.
SHAMISEN
Style simulant le shamisen.
BOUND BALL
Style similaire à une balle rebondissante.
RANDOM
Les notes joueront dans un ordre aléatoire.
LIMITLESS
Les réglages des paramètres marqués "*" peuvent être librement faits dans toute combinaison et stockés.

Orde des notes dans l'arpège (Motif) *
Cela fixe l'ordre dans lequel seront jouées les notes de l'accord.

* Les réglages possibles dépendront du style d'arpège sélectionné. Pour les réglages de chaque style, voir "Liste des styles d'arpège" (p.78).

Réglages:
SINGLE UP
Les notes joueront une à une, à partir de la plus basse.
SINGL DOWN
Les notes joueront une à une, à partir de la plus haute.
SNGL UP&DW
Les notes joueront une à une, en commençant par la plus basse et en redescendant ensuite jusqu'à celle-ci.
SNGL RANDM
Les notes joueront une à une en ordre aléatoire.
DUAL UP
Les notes joueront par paire à partir de la plus basse.
DUAL DOWN
Les notes joueront par paire à partir de la plus haute.
DUAL UP&DW
Les notes joueront par paire de la plus basse à la plus haute puis en sens inverse.
DUL RANDOM
Les notes joueront par paire, en ordre aléatoire.
NOTE ORDER
Les notes joueront dans l'ordre d'enfoncement. En pressant les touches dans l'ordre approprié, vous pouvez créer des lignes mélodiques. Jusqu'à 128 notes peuvent être mémorisées.
GLISSANDO
Les notes joueront selon une gamme chromatique ascendante et descendante entre la plus basse et la plus haute note jouée. Vous n'avez qu'à presser deux notes, la plus haute et la plus basse.
CHORD
Toutes les notes pressées joueront simultanément.
BAS+CHORD1–5
L'arpégiateur jouera la plus basse note pressée et les autres notes comme un accord.
BASS+UP1–8
L'arpégiateur jouera la plus basse note puis les autres notes comme un arpège.
BASS+RND1–3
L'arpégiateur jouera la plus basse note et les autres notes de façon aléatoire.
TOP+UP1–6
L'arpégiateur jouera la plus haute note et les autres notes comme un arpège.

Beat Pattern (Beat Ptrn) *
Cela fixe la cadence de jeu. Ce réglage affecte l'emplacement de l'accent et la durée des notes, déterminant donc la cadence (rythme).

* Les réglages possibles dépendront du style d'arpège sélectionné. Pour les réglages de chaque style, voir "Liste des styles d'arpège" (p.78).

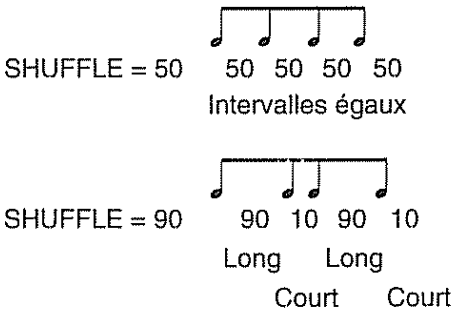
Réglages:
1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1–3, 1/32 1–3, SEQ-A1–6, SEQ-B1–4, SEQ-C1–2, ECHO1–3, MUTE01–12, CUT1–2, REGGAE, REF1–2, PERC1–4, WALKBS, STRUM1–2, HARP, BOUND, RANDOM.

Tempo
Réglages: 20–250
Fixe la vitesse de l'arpégiateur.

Octave Range
Réglages: -3–+3
Fixe la plage d'octaves sur laquelle se déroulera l'arpège. Si vous désirez que l'arpège ne fasse jouer que les notes que vous jouez réellement, faites un réglage à 0. Vous pouvez utiliser le Pitch Bend pour piloter la plage d'octave pendant le jeu ("Changement du motif d'arpégiateur pendant le jeu" p.24).

Dynamique des notes d'arpège (Key Velo)
Réglages: 1–127, REAL
Cela fixe la dynamique de l'accord. Quand REAL est sélectionné, c'est la dynamique avec laquelle les touches ont été jouées qui sera utilisée. Avec un réglage de 1 à 127, la valeur de dynamique spécifiée sera utilisée.

Shuffle Rate *
Réglages: 50–90%
Cela permet de modifier la cadence des notes de l'arpège pour créer des rythmes ternaires. Avec un réglage 50%, les notes sont également espacées. Avec une valeur augmentée, la cadence sera plus ternaire.



* Si Beat Pattern vaut 1/4, il n'y a pas d'effet ternaire même en augmentant la valeur de Shuffle Rate.

Groove Rate *
Réglages: 0–100%
Modifie la force des accents et la durée des notes pour ajuster la sensation de «groove» de l'arpège. Un réglage 100% donne l'effet groove le plus prononcé.

Fonction du curseur 1 (Slider 1)
Réglages: INT TMPO, SHUFFL R, GROOVE R
Fixe la fonction assignée au curseur 1 (Slider 1) de la palette de combinaison pour que vous puissiez modifier le motif d'arpège pendant le jeu ("Changement de motif d'arpégiateur pendant le jeu" p.24).

Fonction du curseur 2 (Slider 2)
Réglages: INT TMPO, SHUFFL R, GROOVE R
Fixe la fonction assignée au curseur 2 (Slider 2) de la palette de combinaison pour modifier le motif d'arpège pendant le jeu ("Changement de motif d'arpégiateur pendant le jeu" p.24).

Source de synchronisation (Sync Source)
Détermine comment le tempo de l'arpège sera géré.
Réglages:
INT Les réglages Tempo et Beat Ptrn piloteront l'arpège.
MIDI Les messages d'horloge MIDI reçus d'un appareil externe (séquenceur, etc.) et le réglage Beat Ptrn piloteront l'arpège.

* L'horloge MIDI est un message servant à syncroniser les appareils MIDI reliés par câble MIDI. Si le XP-10 est connecté à un appareil MIDI tel qu'un séquenceur, vous pouvez régler Sync Source sur MIDI pour que l'arpège joue en parfaite synchronisation avec la reproduction du séquenceur ("Qu'est-ce que le MIDI?" p.39).

Changement de motif d'arpégiateur

En changeant les réglages d'arpégiateur, vous pouvez créer des arpèges avec divers motifs.

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER].

3. Pressez [0] plusieurs fois pour sélectionner la fonction dont vous désirez changer le réglage.

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [0], vous retournez à l'élément précédent.

4. Utilisez VALUE [-]/[+] pour régler la valeur.

* Si vous désirez faire les réglages pour d'autres fonctions, répétez les étapes 3–4.

5. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra, et l'afficheur précédent réapparaîtra.

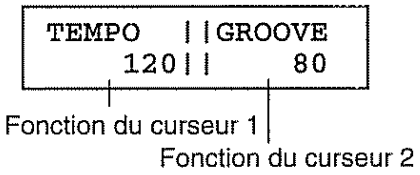
Une façon rapide d'accéder à la page arpégiateur
Tenez enfoncé [ON/OFF] et pressez [EDIT] pour sauter directement à la page arpégiateur. Utilisez les étapes 3-5 pour faire les réglages.
De plus, vous pouvez rapidement changer les styles d'arpèges en tenant enfoncé [ON/OFF] et en pressant VALUE[-]/[+] pour ne modifier que le réglage "Style". Quand vous relâchez [ON/OFF], l'affichage précédent réapparaît.

Changement de motif d'arpégiateur pendant le jeu

Si vous pressez [PALETTE SELECT] (l'indicateur [ON/OFF] de l'arpégiateur clignotera), vous pouvez utiliser les curseurs de la palette de combinaison et le Pitch Bend pour changer le motif d'arpégiateur pendant le jeu.

Les curseurs 1/2 de la palette de combinaison piloteront la fonction qui leur est assignée par le réglage Slider 1/ Slider 2 ("Paramètres réglables de l'arpégiateur" p.21). Par exemple, en repoussant un curseur, le tempo peut passer de 1 à 250, ou le paramètre Groove Rate augmenter progressivement de 0 à 100.

* Quand vous pressez [PALETTE SELECT] pour que les curseurs puissent être utilisés afin de piloter le motif d'arpège, la fonction et la valeur actuelle de chaque curseur (Slider 1 = Tempo, Slider 2 = Groove Rate, etc.) apparaîtront dans l'afficheur durant quelques secondes. L'afficheur vous informera chaque fois que vous déplacerez les curseurs.



* Quand vous pressez [PALETTE SELECT] à nouveau pour que les curseurs ne pilotent plus le motif d'arpège, la fonction et la valeur de chaque curseur réapparaissent quelques secondes.

* Les curseurs ne pilotent pas toujours les motifs d'arpège, mais ils fonctionneront différemment selon d'autres réglages. Pour des détails, référez-vous à "A propos des commandes du XP-10" (p.30).

Avec le Pitch Bend, vous pouvez également modifier le réglage Octave Range expliqué dans "Paramètres réglables de l'arpégiateur" (p.21).

Quand le Pitch Bend est en position centrale, l'arpège sera joué dans la plage d'octaves spécifiée. Si le Pitch Bend est déplacé vers l'extrême gauche, -3 sera ajouté à la plage d'octaves. Par exemple, si la plage d'octaves (Octave Range) est + 1, déplacer le Pitch Bend à fond à gauche donnera un réglage Octave Range de -2.

Si le Pitch Bend est déplacé à fond à droite, +3 est ajouté à la plage d'octaves. Par exemple, si le réglage est de +1, déplacer le Pitch Bend à l'extrême droite donnera un réglage de +4.

1. Pressez [ON/OFF].
L'indicateur s'allumera et les arpèges pourront être joués.

2. Pressez [PALETTE SELECT].
L'indicateur [ON/OFF] clignotera au tempo de l'arpège.
Tant que l'indicateur clignote, vous pouvez utiliser les curseurs ou le Pitch Bend pour modifier le motif d'arpège.

* Durant quelques secondes après que [PALETTE SELECT] ait été pressé, l'afficheur donne la fonction et la valeur des curseurs.

3. Chaque fois que vous pressez [PALETTE SELECT], l'indicateur [ON/OFF] alterne entre statut allumé et clignotement.
Quand l'indicateur est allumé, les curseurs et le Pitch Bend fonctionnent comme suit.

Si les curseurs sont réglés pour piloter X-Dual comme expliqué dans le chapitre 2 "Changement de commande X-dual" (p.20) et que vous pressez [X-DUAL] pour sélectionner X-Dual, ils piloteront le mode X-Dual. Si une autre commande a été sélectionnée pour piloter le mode X-Dual, les curseurs piloteront la fonction qui a été sélectionnée comme expliqué au chapitre 3 "Emploi des curseurs de la palette de combinaison pour modifier le son" (p.30).

Le Pitch Bend modifiera la hauteur du son ("Augmentation/diminution de la hauteur en temps réel (Pitch Bend)" p.28).

* Pour des détails, référez-vous à "A propos des commandes du XP-10" (p.30).

Chapitre 3. Fonctions pratiques d'interprétation

Ce chapitre explique comment utiliser les fonctions nécessaires durant le jeu, et comment faire les réglages.

Ajout de richesse et d'ampleur (Chorus) / Ajout de réverbération (Reverb) au son

Le Chorus est un effet qui apporte richesse et ampleur au son, et est particulièrement efficace avec les pianos électriques, orgues et cordes.
La Reverb est un effet qui ajoute des caractéristiques de réverbération d'un grand espace tel qu'une salle de concert. Chorus et Reverb s'appliquent à tous les Tones et ensembles rythmiques des 16 Parties.

Sélection du type de Chorus/Reverb

Il y a 8 types de Chorus et 8 types de Reverb. Ces réglages déterminent comment Chorus et Reverb seront utilisés.

Types de chorus

CHORUS 1–4
Effet Chorus standard.
FBK CHORUS
Effet Chorus qui simule un Flanger avec un son doux.
FLANGER
Un effet parfois utilisé pour simuler le décollage et l'atterrissage d'un avion à réaction.
SHORT DELAY
Un retard court.
S DELAY FB
Un retard court répété de nombreuses fois.

Types de Reverb

ROOM 1–3
Reverb qui simule l'écho naturel d'une pièce. Reverb finement définie avec grande dispersion.
Hall 1–2
Reverb qui simule l'écho naturel d'un hall. Reverb douce avec plus de profondeur que Room.
PLATE
Simule un écho à plaque (Reverb utilisant la vibration de plaques métalliques pour produire un écho métallique).
DELAY
Effet Delay standard.
PAN DELAY
Les répétitions du Delay alternent entre gauche et droite. Cet effet peut être utilisé si l'unité est connectée à un système audio stéréo. L'efficacité n'est obtenue qu'avec une connexion à un système stéréo.

Changement de type de Chorus/Reverb

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER].

3. Pressez [6] plusieurs fois pour sélectionner "CHORUS Type" ou "REVERB Type".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] et pressez [6], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner le type.

5. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Réglage d'amplitude de Chorus/Reverb pour les Tones de toutes les Parties

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER].

3. Pressez [6] plusieurs fois pour sélectionner "CHORUS Level" ou "REVERB Level."

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] et pressez [6], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez VALUE[-]/[+] pour régler la valeur (0–127).
Avec un réglage de 0, il n'y aura pas d'effet.

5. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Réglage d'amplitude de Chorus/Reverb pour le Tone d'une Partie

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Part" et pressez [ENTER].

3. Pressez [6] plusieurs fois pour sélectionner "Chorus Depth" ou "Reverb Depth."

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] et pressez [6], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez PART [◀]/[▶] pour sélectionner la Partie que vous désirez régler.

* Vous ne pourrez sélectionner que 2 Parties (Upper et Lower) si le mode de clavier (p.19) est réglé sur Dual, X-dual, ou Split.

5. Avec VALUE[-]/[+], réglez la valeur (0–127).
Avec un réglage de 0, il n'y aura pas d'effet.

* Si vous désirez changer le réglage d'autres Parties, répétez les étapes 4—5.

6. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

* Si CHORUS/REVERB Level est à 0 comme expliqué dans "Réglage du niveau de Chorus/ Reverb pour toutes les Parties" il n'y aura pas d'effet même si Chorus/Reverb Depth est augmenté.

Jeu monophonique (Solo)

Utilisez cette fonction lorsque vous désirez ne jouer qu'une note à la fois, par exemple pour jouer un solo ou un instrument de type saxophone

Réglage On/Off du Solo

Cela se règle indépendamment pour chaque Partie.

1. Pressez [EDIT] L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Part" et pressez [ENTER].

3. Pressez [8] plusieurs fois pour sélectionner "Solo Switch".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [8], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez PART [◀]/[▶] pour sélectionner la Partie avec laquelle vous allez jouer le solo.

* Vous ne pourrez sélectionner que deux Parties (Upper et Lower) si le mode de clavier (p.19) est réglé sur Dual, X-dual, ou Split.

5. Utilisez VALUE[-]/[+] pour faire le réglage On/Off.

* Si vous désirez changer le réglage d'autres Parties, répétez les étapes 4–5.

6. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Changement progressif de hauteur entre notes successives (Durée de Portamento)

Ce réglage vous permet d'obtenir une transsition progressive de la hauteur d'une note à sa suivante.

Réglage de durée de Portamento

Cela se fait indépendamment pour chaque Partie.
Sur le XP-10, la fonction de Portamento est activée par réglage du temps nécessaire au changement de hauteur (la durée de Portamento).

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Part" et pressez [ENTER].

3. Pressez [8] jusqu'à l'obtention de "Porta Time".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] et pressez [8], vous retournerez à l'élément précédent

4. Utilisez PART [◀]/[▶] pour appeler la Partie dont vous désirez changer la durée de Portamento.

* Vous ne pourrez sélectionner que 2 Parties (Upper et Lower) si le mode de clavier (p.19) est réglé sur Dual, X-dual, ou Split.

5. Avec VALUE [-]/[+], fixez la valeur (OFF, 1–127).
Si la valeur augmente, la hauteur changera plus lentement. Avec un réglage OFF, le Portamento est désactivé et ne s'applique pas.

* Si vous désirez changer le réglage d'autres Parties, répétez les étapes 4–5.

6. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Réglage de l'action de la dynamique de jeu au clavier sur le volume (Velocity Sensitivity)

Vous pouvez déterminer comment votre dynamique de jeu au clavier affectera le volume.
Cela peut se régler pour chaque Partie. Faites ce réglage pour toutes les Parties que vous désirez piloter à partir du clavier.

Faire les réglages

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Perform Part"et pressez [ENTER].

3. Pressez [8] jusqu'à obtention de "Velo Sens".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] et pressez [8], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez PART [◀]/[▶] pour appeler la Partie dont vous désirez régler la sensibilité à la dynamique.

* Vous ne pourrez sélectionner que 2 Parties (Upper et Lower) si le mode de clavier (p.19) est réglé sur Dual, X-dual, ou Split.

5. Utilisez VALUE [-]/[+] pour fixer la valeur (0–127).
Si la valeur augmente, le volume changera plus notablement en réponse à votre dynamique de jeu.
Avec un réglage de 0, chaque note aura le même volume quelle que soit votre force de jeu.

* Si vous désirez faire des réglages pour d'autres Parties, répétez les étapes 4–5.

6. Pressez [EDIT]
L'indicateur s'éteindra, et l'affichage précédent réapparaîtra.

Quand utiliser la transposition (Transpose et Key Shift)

Ces fonctions décalent la hauteur du clavier par demi-ton et sont donc utiles dans les cas suivants.

Adaptation de la hauteur à la voix d'un chanteur (Transpose)

Si vous désirez changer la hauteur d'un morceau pour que la mélodie soit dans une tonalité adaptée à la tessiture du chanteur, vous pouvez utiliser la fonction Transpose pour changer la hauteur tout en continuant de jouer le morceau avec votre doigté habituel.

Transposition d'une tonalité difficile en une autre plus simple (Transpose)

La fonction Transpose vous permet d'utiliser un doigté plus simple pour jouer un morceau écrit avec de nombreux accidents.

Lecture de partitions écrites pour instrument transpositeur (Transpose)

La fonction Transpose vous permet de jouer telle qu'elle est imprimée une partition écrite pour un instrument transpositeur.

Jeu de notes hors de la tessiture du clavier (Transpose)

Le XP-50 a un clavier de 61 touches, mais dans certains cas, vous désirerez jouer des notes situées au-dessus ou en-dessous de cette tessiture. Aussi, quand vous jouez d'un ensemble rythmique, etc, il peut y avoir des instruments de percussion non accessibles au clavier du XP-10. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser la fonction Transpose pour jouer ces notes.

Superposition de Tones à l'octave (Key Shift)

Quand le mode de clavier est Dual, vous pouvez créer un son plus riche en réglant les deux Tones joués à des octaves différentes.

Pour ne jouer plus bas que le Tone d'une Partie spécifique (Key Shift)

Par exemple, si le mode de clavier est réglé sur Split et que vous jouez un son de basse en partie Lower, vous pouvez abaisser la hauteur de cette basse.

Réglage de l'amplitude de la transposition (Transpose)

Voici comment spécifier la transposition. La transposition peut aller jusqu'à ±2 octaves par demi-ton. La Partie jouée au clavier sera transposée.

* Les messages de note MIDI ne sont pas transposés.

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER].

3. Pressez [8] plusieurs fois pour sélectionner "Transpose".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] et pressez [8], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Avec VALUE [-]/[+], réglez la valeur (-24–+24).

5. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Une méthode simple pour régler la Transpostion

Tenez enfoncé [TRANSPOSE] et pressez [EDIT] pour aller directement en page "Transpose". Suivez ensuite les étapes 4-5 pour faire les réglages.

Vous changerez rapidement la transposition en tenant enfoncé [TRANSPOSE] et en utilisant VALUE [-]/[+] pour régler "Transpose". Quand vous relâchez [TRANSPOSE], l'affichage précédent réapparaît.

Réglage on/off de transposition

Maintenant que vous avez réglé la valeur de transposition, voici comment activer ou désactiver cette fonction.

Pressez [TRANSPOSE] pour allumer son indicateur. La Partie jouée au clavier sera transposée. A chaque pression du bouton, le réglage alterne entre On et Off.

* Si le réglage Transpose est à 0, l'indicateur ne s'allumera pas même si vous pressez le bouton.

Réglage de transposition pour une Partie spécifique (Key Shift)

Vous pouvez spécifier la transposition juste pour une Partie, par demi-tons dans une plage de ±2 octaves.

* Les messages de notes reçus en MIDI IN seront aussi transposés.

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Perform Part" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à l'obtention de "Key Shift".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [7], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez PART [◀]/[▶] pour sélectionner la Partie que vous désirez transposer.

* Vous ne pourrez sélectionner que 2 Parties (Upper et Lower) si le mode de clavier (p.19) est réglé sur Dual, X-dual, ou Split.

5. Avec VALUE [-]/[+], réglez la valeur (-24–+24).

* Si vous désirez faire les réglages d'autres Parties, répétez les étapes 4–5.

6. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'éteindra et l'affichage pécédent réapparaîtra.

Augmentation/diminution de la hauteur en temps réel (Pitch Bend)

Quand vous déplacez le levier de Pitch Bend (situé à gauche du clavier) vers la droite ou la gauche, la hauteur des notes jouées monte ou descend.

Réglage de la plage de changement de hauteur

Vous pouvez spécifier l'amplitude de changement de hauteur obtenu en demi-ton jusqu'à un maximum de 2 octaves. Cela peut se régler indépendamment pour chaque Partie.

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Perform Part" et pressez [ENTER].

3. Pressez [9] jusqu'à obtention de "Bend Range".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [9], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez PART[◀]/[▶] pour sélectionner la Partie dont vous désirez ajuster la plage de variation par Pitch Bend.

* Vous ne pourrez sélectionner que 2 Parties (Upper et Lower) si le mode de clavier (p.19) est réglé sur Dual, X-dual, ou Split.

5. Avec VALUE [-]/[+], réglez la valeur (0–+24).

* Avec un réglage de 0, il n'y a aucun effet Pitch Bend.

* Si vous désirez faire des réglages pour d'autres parties, répétez les étapes 4–5.

6. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Modification du son en temps réel pendant le jeu

Sur le XP-10, vous pouvez utiliser le levier de modulation, la pédale ou les curseurs de palette de combinaison pour modifier les sons joués. Pour chaque aspect du son, vous pouvez choisir la commande la plus appropriée à votre situation. Ces commandes modifieront le Tone joué au clavier.

* Quand le mode de clavier est Split, les commandes modifieront le Tone de la Partie Lower.

Ces commandes n'ont pas toujours la fonction spécifiée. Dans les cas suivants, elles agissent différemment.

A)

Quand vous jouez un arpège, vous pressez [PALETTE SELECT] et utilisez les curseurs pour piloter l'arpège (quand l'indicateur [ON/OFF] d'arpège clignote).

* Pour des détails, référez-vous à "Changement de motif d'arpégiateur pendant le jeu" (p.24) et "A propos des commandes du XP-10" (p.30).

B)

Quand le mode de clavier est X-Dual et que vous utilisez soit le levier de modulation, soit une pédale, soit un curseur pour piloter X-Dual.

* Pour des détails, référez-vous à "Changement de commande X-dual" (p.20) et "A propos des commandes du XP-10" (p.30).

Emploi du levier de modulation pour modifier le son

Que peut piloter le levier de modulation?

Le levier de modulation peut piloter une des 8 fonctions suivantes.

Fonctions assignables au levier de modulation

VIBRATO
ajoute du vibrato

ENV TIME
modifie la durée d'attaque (p.34) et de relâchement (p.34)

PORTA TIME
modifie la durée de Portamento (p.26)

CUTOFF
modifie la brillance du son

RESONANCE
modifie le timbre du son

RESO+CUTOFF
modifie à la fois CUTOFF et RESONANCE

RESO-CUTOFF
produit un effet similaire à une pédale wah-wah

R/RESO-CTOF
produit un effet wah-wah aléatoire. Le son disparaîtra et réapparaîtra brutalement.

Réglage de la fonction du levier de modulation

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur clignotera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER].

3. Pressez [9] jusquà obtention de "MOD Asgn".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [9], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner la fonction que pilotera le levier de modulation.

5. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

* Pour certains sons, l'effet peut ne pas être très notable, selon la fonction du levier et la valeur du paramètre MOD Depth décrit ci-après.

Réglage de l'amplitude d'action du levier de Modulation

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER].

3. Pressez [9] jusqu'à obtention de "MOD Depth".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [9], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Avec VALUE[-]/[+], réglez la valeur (-64–+63).
Des valeurs élevées produiront un effet plus profond.

5. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra, et l'affichage précédent réapparaîtra.

Emploi d'une pédale pour modifier le son

Que peut piloter une pédale?

Une pédale peut piloter une des neuf fonctions suivantes.

Fonctions assignables à la pédale

Comme il n'y a qu'une prise pour pédale, vous devez connecter le type de pédale approprié à la fonction que vous désirez piloter.
Pour piloter la fonction HOLD, connectez une pédale commutateur (optionnelle : DP-2/6, FS-5U, etc.).
Pour piloter une fonction autre que HOLD, connectez une pédale d'expression (optionnelle : EV-5, etc.).

HOLD
maintien le son
EXPRESSION
ajuste le volume
ENV TIME
modifie la durée d'attaque et de relâchement (p.34)
PORTA TIME
modifie la durée de Portamento (p.26)
CUTOFF
modifie la brillance du son
RESONANCE
modifie le timbre du son
RESO+CUTOFF
modifie à la fois CUTOFF et RESONANCE
RESO-CUTOFF
produit un effet similaire à une pédale wah-wah
R/RESO-CTOF
produit un effet wah-wah aléatoire. Le son disparaîtra et réapparaîtra brutalement.

Réglage de la fonction de la pédale

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER].

3. Pressez [9] jusqu'à obtention de "PEDAL Asgn"

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [9], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner la fonction que pilotera la pédale.

5. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

* Pour certains sons, l'effet peut ne pas être très notable, selon la fonction sélectionnée pour la pédale (excepté pour HOLD et EXPRESSION) et la valeur du paramètre PEDAL Depth décrit ci-après.

Réglage de l'amplitude d'action de la pédale

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER].

3. Pressez [9] jusqu'à obtention de "PEDAL Depth".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [9], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Avec VALUE[-]/[+], réglez la valeur (-64–+63).
Des valeurs élevées produiront un effet plus profond.

* Si la fonction est HOLD ou EXPRESSION, le paramètre PEDAL Depth n'est pas disponible.

5. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra, et l'écran précédent réapparaîtra.

Emploi des curseurs de la palette de combinaison pour modifier le son

Que peuvent piloter les curseurs de la palette de combinaison?

Les curseurs peuvent piloter une des 6 combinaisons de fonctions suivantes.

Fonctions assignables aux curseurs de la palette de combinaison

F-LFO | LFO-R

Curseur 1: TVF DEPTH LFO
applique de la modulation à la brillance du son

Curseur 2: RATE CONTROL LFO
fixe la vitesse de modulation

A-LFO | LFO-R

Curseur 1: TVA DEPTH LFO
applique la modulation au volume

Curseur 2: RATE CONTROL LFO
fixe la vitesse de modulation

CUTOF | RESO

Curseur 1: CUTOFF
règle la brillance du son

Curseur 2: RESONANCE
règle le timbre du son

ATTCK | RELES

Curseur 1: ATTACK TIME
règle la durée d'attaque (p.34)

Slider 2: RELEASE TIME
règle la durée de relâchement (p.34)

CHORS | REVRB

Curseur 1: CHORUS DEPTH
règle l'amplitude de l'effet Chorus

Curseur 2: REVERB DEPTH
règle l'amplitude de l'effet Reverb

RS-CO | PORTA

Curseur 1: RESO-CUTOFF
produit un effet "wah-wah"

Curseur 2: PORTA TIME
règle la durée du Portamento (p.26)

Réglage de la fonction des curseurs de la palette de combinaison

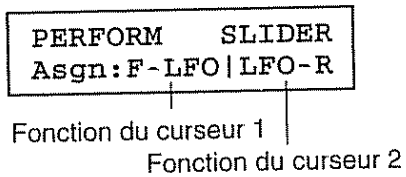
1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER].

3. Pressez [9] jusqu'à obtention de "SLIDER Asgn".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [9], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner les fonctions pilotées par les curseurs.



* Quand vous déplacez les curseurs, la fonction et la valeur de chaque curseur s'affichent.

5. Pressez [EDIT] L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

* Selon le son et les fonctions des curseurs, l'effet peut ne pas être très notable.

A propos des commandes du XP-10

Le XP-10 dispose des commandes suivantes: Pitch Bender, levier de Modulation, pédale (d'expression ou commutateur), et curseurs de palette de combinaison
Les fonctions qui peuvent être pilotées par chaque commande ont été expliquées dans les chapitres 2 et 3 et peuvent être résumées comme suit.

A)
Quand le mode de clavier est X-dual, X-dual peut être piloté par le levier de modulation, la pédale ou les curseurs de la palette de combinaison ("Changement de commande X-Dual" p.20).

B)
Quand un arpège est joué, le motif d'arpège peut être piloté par le Pitch Bend ou les curseurs de palette de combinaison ("Changement de motif d'arpégiateur pendant le jeu" p.24).

C)
La hauteur du son peut être pilotée par le Pitch Bend ("Augmentation/diminution de la hauteur en temps réel (Pitch Bend)" p.28).

D)
Différents aspects du son peuvent être changés pendant le jeu, à l'aide du levier de modulation, de la pédale et des curseurs de la palette de combinaison ("Modification du son en temps réel pendant le jeu" p.28).

Comme le XP-10 a un nombre limité de commandes, chaque commande a 2 fonctions ou plus qui lui sont assignées, comme indiqué ci-dessus. Cela signifie que la fonction pilotée par une commande à un moment donné dépendra du statut du XP-10, c'est-à-dire qu'il y a un ordre de priorité pour les réglages de commande. Les paragraphes suivants expliquent comment les différentes fonctions d'une commande peuvent avoir priorité.

Pitch Bend

Normalement, cela commande la hauteur comme décrit en section C. Toutefois, quand un arpège joue et que vous pressez [PALETTE SELECT] (pour que l'indicateur d'arpégiateur [ON/OFF] clignote), le Pitch Bend pilotera la plage d'octaves de l'arpégiateur. Si vous pressez [PALETTE SELECT] une fois encore (pour que l'indicateur [ON/OFF] d'arpégiateur s'allume de façon fixe), le Pitch Bend revient au contrôle de la hauteur.

Autres commandes

Normalement, les commandes pilotent la fonction que vous leur avez assignée, comme décrit en section D. Il y a deux exceptions. 1) Quand le mode de clavier est X-Dual, la commande qui a été spécifiée comme commande X-Dual (levier de modulation, pédale ou curseur) pilotera le mode X-Dual plutôt que la fonction qui lui a été assignée en section D. 2) Quand l'arpégiateur joue, la commande qui a été sélectionnée pour contrôler le motif d'arpégiateur (le curseur) pilotera l'arpégiateur plutôt que la fonction qui lui a été assignée en section D. Plus encore, si le curseur est sélectionné pour piloter le mode X-Dual et le motif d'arpégiateur, c'est la dernière fonction sélectionnée qui aura priorité, comme indiqué dans les exemples suivants.

Exemple 1

Supposons que le curseur a été sélectionné pour piloter le mode X-Dual et que le mode de clavier ait été réglé sur X-Dual. Dans ce cas, le curseur pilotera le mode X-Dual. Toujours en mode X-Dual, supposons que vous ayiez activé l'arpégiateur. Le curseur pilotera toujours le mode X-Dual. Toutefois, si vous pressez [PALETTE SELECT], le curseur pilotera le motif d'arpège et non plus le mode X-Dual. Si vous pressez [PALETTE SELECT] une fois encore, le curseur ne pilote plus l'arpégiateur mais le mode X-dual.

Exemple 2

Supposons que le mode de clavier soit autre que X-Dual et que vous utilisiez l'arpégiateur. Si vous pressez [PALETTE SELECT], le curseur pilotera le motif d'arpège. Toutefois, si vous pressez [X-DUAL] pour passer en mode X-Dual, le curseur pilotera le mode X-Dual et non plus le motif d'arpège

Sélection d'un ensemble différent de réglages du XP-10 durant le jeu (Performance)

Qu'est-ce qu'une Performance?

Sur le XP-10, vous pouvez presser les boutons pour sélectionner Tones ou ensembles rythmiques, pour changer le mode de clavier etc., à tout moment. Toutefois, faire ces changements nécessite un certain temps, et il peut être difficile de les faire durant le jeu. Si vous devez changer de nombreux réglages d'un coup, il est utile d'utiliser une Performance.

Une Performance contient tous les réglages décrits du chapitre 2 "Essai des Tones" (p 16) au chapitre 3 "Modification du son en temps réel pendant le jeu" (p.28). (En plus, d'autres réglages sont inclus dans une Performance. Pour des détails, référez-vous à "Liste des paramètres de Performance" p.59.)

Si vous stockez un groupe de réglages dans une Performance, vous pouvez le rappeler instantanément en sélectionnant simplement cette Performance.

Le XP-10 a 128 Performances; les Performances Preset 1-64 sont pré-réglées et ne peuvent être changées, les Performances User 1-64 permettent de stocker des versions modifiées de Performances Preset.

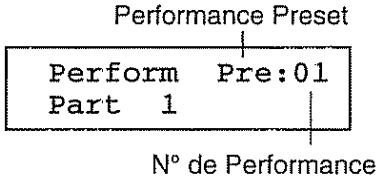
* Pour les numéros et le contenu des Performances, référez-vous à "Liste des Performances" (p.69).

Sélection d'une Performance

1. Pressez [PERFORM/TONE].

L'affichage de sélection de Performance apparaîtra.

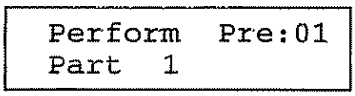
2. Pressez [USER/PRESET] et sélectionnez "Pre" (Performances Preset) ou "User" (Performances User).



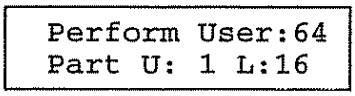
3. Utilisez les touches numériques ([1]–[0]) pour spécifier le numéro (1–64) de la Performance à sélectionner. Si vous avez fait une erreur, pressez [CANCEL] et spécifiez à nouveau le numéro.

* Vous pouvez aussi appeler les Performances avec VALUE [-] /[+]. Dans ce cas, sautez l'étape 4.

4. Pressez [ENTER] pour entériner la sélection.



Keyboard Mode: Single



Keyboard Mode:
Dual, X-Dual, Split

5. Pressez [PERFORM/TONE].
L'affichage de sélection de Tone réapparaîtra.

Mémorisation d'une Performance

Faites tous les changements désirés dans les réglages de Performance.
Tous les réglages évoqués du chapitre 2 "Essai des Tones" (p.16) au chapitre 3 "Modification du son en temps réel pendant le jeu" (p.28) sont inclus dans une Performance.

* En plus de ceux-ci, il y a également d'autres réglages inclus dans une Performance. Pour des détails, référez-vous à "Liste des paramètres de Performance" (p.59).

* Quand vous faites des réglages de Performance, vous pouvez vouloir régler le mode de clavier sur Single et passer d'une Partie à l'autre pour faire les réglages nécessaires à chaque Partie. Dans ce cas, le réglage de Partie Upper sera automatiquement réécrit. Si vous avez changé de Partie, rappelez-vous de refaire le réglage "Upper Part" avant de sauvegarder la Performance. Pour des détails, référez-vous à "Sélection des Parties" et "A propos de la Partie jouée par le clavier en mode Single" (p.19) Vous changerez aussi de Partie en créant un Tone ou ensemble rythmique (Chapitre 4. "Création d'un Tone ou ensemble rythmique personnel" p.34), et dans de tels cas, le réglage "Upper Part" sera également automatiquement réécrit. Là encore, vous devrez re-régler la Partie Upper.

Lorsque vous avez fini les réglages de votre Performance, veillez à ne pas sélectionner une autre Performance avant de sauvegarder la Performance que vous avez éditée, sinon votre édition sera perdue.
Quand vous sauvegardez (écrivez) une Performance, les réglages qui se trouvaient précédemment dans la mémoire de Performance User que vous utilisez seront remplacés et donc perdus. Assurez-vous que la Performance située à l'emplacement de destination de l'écriture ne vous est plus utile.

* Si vous éteignez l'appareil sans sauvegarder la Performance, les réglages faits seront perdus.

1. Pressez [UTILITY].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Write Perform" et pressez [ENTER].

3. Utilisez les touches numériques ([1]–[0]) pour spécifier un numéro de Performance (1–64) comme destination d'écriture.
Si vous programmez une mauvais valeur, pressez [CANCEL] et reprogrammez le numéro.

* Vous pouvez également spécifier le numéro de Performance avec VALUE[-]/[+] au lieu des touches numériques. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de presser [ENTER] en étape 4.

4. Pressez [ENTER] pour entériner la valeur.

* Si vous désirez annuler la procédure, pressez [UTILITY]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

5. Pressez [ENTER] une fois encore pour écrire la Performance en mémoire.
Quand la Performance a été écrite, l'affichage indique "Completed" et l'indicateur [UTILITY] s'éteint.

Passage d'un tempérament égal à un tempérament pur ou à une gamme arabe (Scale Tune)

Qu'est-ce qu'un tempérament égal, pur, ou qu'une gamme arabe?

Tempérament égal

Cette gamme divise l'octave en 12 intervalles égaux et est la gamme la plus fréquemment utilisée, particulièrement en musique occidentale.

Tempérament pur

En comparaison du tempérament égal, le tempérament pur permet aux 3 accords fondamentaux d'avoir un son plus pur. Toutefois, ces accords ne seront purs que dans une tonalité et les accords joués dans une autre tonalité seront dissonnants.

Gamme arabe

En comparaison avec le tempérament égal, le mi et le si (E et B) sont 1/4 de ton plus bas, et le do#, fa# et sol# un 1/4 de ton plus haut. Les intervalles sol–si, do–mi, fa–sol#, la#–do# et ré#–fa# sont des tierces neutres (un intervalle intermédiaire entre tierce majeure et tierce mineure).

Faire les réglages de tempérament

Vous pouvez faire les réglages de tempérament pour obtenir une variété de gammes. Ces réglages vous permettent de faire des réglages fins par centième (1/100 de demi-ton) de la hauteur de chaque note entre do et si.

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "System Setup" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Scale Tune C" – "Scale Tune B".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] et pressez [7], vous retournerez à l'élément précédent.

* Vous pouvez également sélectionner la note dont vous désirez changer la hauteur en jouant cette note sur le clavier.

4. Avec VALUE[-]/[+], réglez la valeur (-64–+63).

5. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Exemples de réglages

Ci-dessous se trouvent des exemples de gamme basés sur une tonique de do.

Note	Temp. égal	Temp. pur	Gamme arabe
do	0	0	-6
do#	0	-8	+45
ré	0	+4	-2
ré#	0	+16	-12
mi	0	-14	-51
fa	0	-2	-8
fa#	0	-10	+43
sol	0	+2	-4
sol#	0	+14	+47
la	0	-16	0
la#	0	+14	-10
si	0	-12	-49

* Dans cet exemple, la gamme arabe peut être jouée dans les 3 tonalités de sol, do et fa.

Régler Scale Tune On/Off

Cela peut se faire indépendamment pour chaque Partie. Quand la fonction Scale Tune est désactivée (Off), la Partie utilisera le tempérament égal.

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Perform Part" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Scale Tune".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [7], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez PART [◀]/[▶] pour sélectionner la Partie dont vous désirez faire le réglage.

* Vous ne pouvez sélectionner que 2 Parties (Upper et Lower) si le mode de clavier (p.19) est réglé sur Dual, X-dual, ou Split.

5. Utilisez VALUE[-]/[+] pour faire alterner le réglage entre "ON" et "OFF".

* Si vous désirez faire des réglages pour d'autres Parties, répétez les étapes 4–5.

6. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Chapitre 4. Création d'un Tone ou ensemble rythmique personnel

Création d'un Tone personnel

Vous pouvez modifier les réglages d'un Tone Preset pour créer votre propre Tone. Un Tone ainsi créé peut être stocké comme Tone User.
Huit paramètres (aspects) d'un Tone peuvent être modifiés. Ces paramètres s'organisent en 3 groupes : vibrato, filtre et enveloppe. Vous pouvez créer votre propre Tone en modifiant ces paramètres.

Quel aspects d'un Tone peuvent être modifiés?

[1]Vibrato (VIBRATO)

Les réglages suivants commandent la façon dont le vibrato (une délicate fluctuation de hauteur) s'applique.

Vitesse du vibrato (Vib Rate)
Valeurs acceptables : -50 — +50
Vitesse du vibrato.

Amplitude du Vibrato (Vib Depth)
Valeurs acceptables : -50 — +50
Amplitude du vibrato.

Retard du Vibrato (Vib Delay)
Valeurs acceptables : -50 — +50
Ce réglage permet d'ajuster l'intervalle qui s'écoule entre le moment où une touche est pressée et celui où le vibrato entre en jeu.

[2] Filtre(FILTER)

Les réglages suivants vous permettent de modifier la nuance d'un son par changement de son contenu harmonique

Fréquence de coupure (FilterCutoff)
Valeurs acceptables: -50 — +16
Fréquence à laquelle sont coupées les harmoniques.

Résonance (Filter Reso)
Valeurs acceptables: -50 — +50
Permet un réglage de l'accentuation des harmoniques proches de la fréquence de coupure.

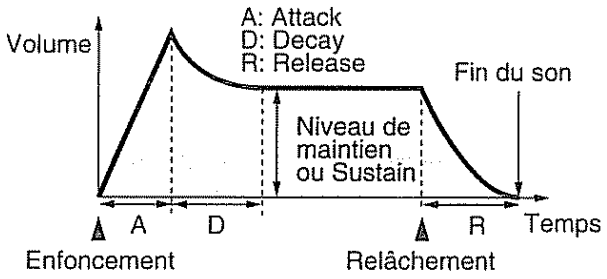
[3]Enveloppe (ENVELOPE)

Les réglages suivants créent les changements de volume et de fréquence de coupure évolutifs au cours du temps.

Durée d'attaque (Env Attack)
Valeurs acceptables: -50 — +50
C'est le temps d'apparition de la portion initiale du son (l'attaque) après l'enfoncement d'une touche.

Temps de chute (Env Decay)
Valeurs acceptables: -50 — +50
C'est le temps nécessaire au son pour atteindre le niveau de maintien (Sustain). Ce niveau est le point auquel se stabilisent volume et fréquence de coupure.

Temps de relâchement (Env Release)
Valeurs acceptables: -50 — +50
C'est le temps nécessaire au son pour disparaître après le relâchement de la touche.



Procédure de création et de sauvegarde d'un Tone

Suivez les étapes données ci-dessous dans "Création d'un Tone" et "Sauvegarde d'un Tone modifié" à la suite. "Création d'un Tone" explique la modification d'un Tone. "Sauvegarde d'un Tone modifié" explique l'écriture des nouvelles données en mémoire.
Pour modifier et sauvegarder plusieurs Tones, répétez toute cette procédure pour chaque Tone.

Création d'un Tone

Après avoir utilisé la procédure suivante pour modifier un Tone, veillez à ne pas sélectionner d'autre Tone avant d'avoir sauvegardé votre édition, sinon vos changements seront perdus.

1. Sélectionnez le Tone à modifier ("Sélection d'un Tone Preset" p.16, "Sélection d'un Tone User" p.16).
Vous pouvez sélectionner un Tone Preset ou User.

2. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

3. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Tone/Drum" et pressez [ENTER].

4. Pressez une touche numérique [1]–[3] plusieurs fois pour sélectionner le paramètre que vous désirez éditer.

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [1]–[3], vous retournerez à l'élément précédent.

5. Utilisez VALUE[-]/[+] pour régler la valeur du paramètre.

* Si vous désirez régler la valeur d'autres paramètres, répétez les étapes 4–5.

6. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Sauvegarde d'un Tone modifié

Le Tone modifié peut être sauvegardé dans un des 256 emplacements (1–128 de User 1, 1–128 de User 2). Comme User 1 contient des Tones qui servent aux Performances User, nous vous suggérons de sauvegarder votre nouveau Tone en User 2.
Quand vous sauvegardez un Tone, le Tone User qui se trouvait préalablement à cet emplacement est perdu. Veillez donc à sauvegarder votre Tone dans un emplacement ne contenant pas de données que vous désirez garder.

* Si vous éteignez l'instrument sans sauvegarder le Tone, les réglages effectués seront perdus.

7. Pressez [UTILITY].
L'indicateur s'allumera.

8. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Write Tone/Drum" et pressez [ENTER].

9. Pressez [TONE VARIATION], et sélectionnez "User 1" ou "User 2".

10. Utilisez les touches numériques ([1]–[0]) pour spécifier le numéro du Tone destination de la sauvegarde (1–128).
Si vous faites une erreur, pressez [CANCEL] et reprogrammez le numéro.

* Vous pouvez également spécifier le numéro de Tone avec VALUE[-]/[+] au lieu des touches numériques. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de presser [ENTER] à l'étape 11.

11. Pressez [ENTER] pour entériner le numéro.

* Pour annuler la procédure, pressez [UTILITY]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

12. Pressez [ENTER] une fois encore et le Tone édité sera écrit en mémoire.
Quand le Tone a été écrit en mémoire, l'afficheur indique "Completed". L'indicateur [UTILITY] s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Création d'un ensemble rythmique personnel

Vous pouvez créer votre propre ensemble rythmique en éditant les sonorités d'instruments de percussion d'un ensemble rythmique Preset. Un ensemble rythmique ainsi créé peut être sauvegardé comme ensemble rythmique User.
Quatre paramètres (aspects) d'un ensemble rythmique peuvent être modifiés. Pour créer votre propre ensemble rythmique, vous modifierez ces paramètres.

Quels aspects d'un ensemble rythmique peuvent être modifiés?

Hauteur(Pitch)
Valeurs acceptables: -24 — +24
C'est la hauteur d'un son de percussion, par demi-ton.

Niveau (Level)
Valeurs acceptables: 0 — 127
Ajuste le volume du son.

Panoramique (Pan)
Valeurs acceptables: RND, L63 — R63
Permet de régler le panoramique (localisation de l'image sonore) pour chaque son (obtenu uniquement avec une sortie stéréo). Avec une augmentation d'une valeur précédée de L, le son s'entendra plus fort sur le côté gauche. A l'opposé, plus de son s'entendra sur la droite si une valeur précédée de R est augmentée.
Avec un réglage RND (Random ou «aléatoire»), vous obtenez un effet spécial par lequel le son se déplace aléatoirement entre gauche et droite à chaque pression de touche.

Amplitude de Reverb (Reverb Depth)
Valeurs acceptables: 0 — 127
Règle la façon dont la Reverb s'applique.

Procédure de création et de sauvegarde d'un ensemble rythmique

Suivez les étapes données ci-dessous dans "Création d'un ensemble rytmique" et "Sauvegarde d'un ensemble rythmique modifié" à la suite. "Création d'un ensemble rythmique" explique la modification d'un ensemble rythhmique. "Sauvegarde d'un ensemble rythmique modifié" explique l'écriture de données nouvelles en mémoire.
Si vous désirez modifier ou sauvegarder plusieurs ensembles rythmiques, répétez cette procédure dans sa totalité pour chaque ensemble rytmique.

Création d'un ensemble rythmique

Après avoir utilisé la procédure ci-dessous pour modifier un ensemble rythmique, veillez à ne pas sélectionner un autre ensemble rythmique avant d'avoir sauvegardé vos réglages, sinon ceux-ci seraient perdus.

1. Sélectionnez l'ensemble rythhmique que vous désirez modifier ("Sélection d'un ensemble rythmique" p.18).
Vous pouvez sélectionner un ensemble rythmique Preset ou un ensemble rythmique User.

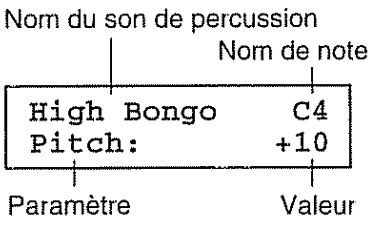
2. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

3. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Tone/Drum" et pressez [ENTER].

4. Pressez [4] plusieurs fois pour sélectionner le paramètre que vous désirez éditer.

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [4], vous retournerez à l'élément précédent.

5. Pressez une touche sur le clavier pour sélectionner l'instrument de percussion que vous désirez modifier.



* Si vous désirez modifier un son d'instrument associé à une touche située hors de la tessiture du clavier, utilisez la fonction Transpose (p. 27) pour transposer la tessiture du clavier.

6. Utilisez VALUE[-]/[+] pour régler les valeurs des paramètres.

* Si vous désirez régler la valeur d'autres paramètres, répétez les étapes 4–6.

* Si vous désirez modifier d'autres instruments de percussion d'un ensemble rythmique, répétez les étapes 4–6.

7. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Sauvegarde d'un ensemble rythmique modifié

L'ensemble rythmique modifié peut être sauvegardé dans un des 20 emplacements (1 à 20 de User). Veillez à sauvegarder votre ensemble rythmique dans un emplacement qui contient un ensemble rythmique User que vous ne désirez pas conserver.

* Si vous éteignez l'instrument sans sauvegarder l'ensemble rythmique, vos réglages seront perdus.

8. Pressez [UTILITY].
L'indicateur s'allumera.

9. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "Write Tone/Drum" et pressez [ENTER].

10. Utilisez les touches numériques ([1]–[0]) pour spécifier le numéro de l'ensemble rythmique (1–20) servant de destination à la sauvegarde.
Si vous faites une erreur, pressez [CANCEL] et programmez à nouveau le numéro.

* Vous pouvez également spécifier le numéro d'ensemble rythmique avec VALUE[-]/[+] au lieu des touches numériques. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de presser [ENTER] à l'étape 11.

11. Pressez [ENTER] pour entériner le numéro.

* Pour annuler la procédure, pressez [UTILITY]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

12. Pressez [ENTER] à nouveau et l'ensemble rythmique édité sera écrit en mémoire.
Quand l'ensemble rythmique a été écrit en mémoire, l'afficheur indique "Completed". L'indicateur [UTILITY] s'éteint et l'affichage précédent réapparaît.

Chapitre 5. Rappel des réglages d'usine (Initialisation)

Quelles que soient les modifications que vous avez apportées aux réglages du XP-10 ou à ses sons, vous pouvez toujours retrouver les 4 types suivants de réglages initiaux ou de base.

Attention
Quand vous exécutez les initialisations décrites dans cette page, les réglages de l'aire User (l'aire programmable où vous stokez vos réglages tels que les Tones User) et les réglages de configuration de système seront perdus. Pour préserver vos réglages importants, utilisez la fonction de transfert "Bulk Dump (All)" pour sauvegarder les réglages dans un séquenceur etc. (voir chapitre 10, "Emploi d'un séquenceur ou d'unordinateur pour sauvegarder les réglages du XP-10 (Bulk Dump)" p.57). Après avoir sauvegardé vos données, utilisez une des procédures suivantes pour initialiser le type désiré de données.

Rappel de tous les réglages d'usine (Factory Preset)

Cette procédure restaure tous les réglages de Tone User, ensemble rythhmique User, Performance User et configuration de système (System Setup) comme à la sortie d'usine.

Procédure

1. Pressez [UTILITY].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Initialize" et pressez [ENTER].

3. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Factory Preset".

* Pour annuler la procédure, pressez [UTILITY]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

4. Pressez [ENTER] pour exécuter la procédure.

5. Quand les données d'usine ont été restaurées, l'afficheur indique "Completed" et l'indicateur [UTILITY] s'éteint.

Rappel de certains réglages d'usine (Initialisation de Tone/ensemble rythmique, Performance)

Ces procédures vous permettent de ramener à leur valeur originelle les données de Tone/ensemble rythmique User ou de Performance User.

Initialisation de Tone/ensemble rythmique (User: Tone/Drum)
Cela ramène les 256 Tones User et les 20 ensembles rythmiques User aux réglages d'usine.

Initialisation de Performance (User: Performance)
Cela ramène les 64 Performances User aux réglages d'usine.

Procédure

1. Pressez [UTILITY].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Initialize" et pressez [ENTER].

3. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "User: Tone/Drum" ou "User: Performance".

* Pour annuler la procédure, pressez [UTILITY]. L'indicateur s'éteint et l'affichage précédent réapparaît.

4. Pressez [ENTER] pour exécuter la procédure.

5. Quand les données d'usine ont été restaurées, l'afficheur indique "Completed" et l'indicateur [UTILITY] s'éteint.

Rappel des réglages GS d'origine (GS Reset)

Avant que des données musicales GS puissent être reproduites par le XP-10, la source sonore doit être ramenée aux réglages d'origine GS. Un message d'initialisation GS (GS Reset) est inclus au début des données musicales GS. Si vous faites reproduire le morceau depuis son début, la source sonore du XP-10 recevra ce message et s'initialisera automatiquement selon les réglages d'origine du GS (veillez à faire reproduire le morceau depuis son début. Si vous commencez la reproduction en cours, le morceau peut ne pas être correctement reproduit).

Si un message GS Reset n'est pas compris en début de données musicales GS que vous avez créées vous-même, il faudra manuellement ramener la source sonore du XP-10 aux réglages GS. Utilisez la procédure suivante.

* Vous devez également suivre cette procédure si un message d'activation General MIDI (General MIDI System On) est absent du début d'une séquence General MIDI. Pour des détails sur les séquences General MIDI et GS, référez-vous au chapitre 7, "Emploi du XP-10 comme source sonore compatible General MIDI / GS" (p.49).
* Pour les valeurs initiales de ces réglages, référez-vous à "Liste des Paramètres" (p.67).
* L'exécution d'une initialisation GS n'affecte pas le contenu de la mémoire consacrée aux Tones User, ensembles rythmiques User et Performances User.

Procédure

1. Pressez [UTILITY].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Initialize" et pressez [ENTER].

3. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Perform: GS Reset".

* Pour annuler la procédure, pressez [UTILITY]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

4. Pressez [ENTER] pour exécuter la procédure.

5. Quand les réglages GS ont été rappelés, l'afficheur indique "Completed" et l'indicateur [UTILITY] s'éteint.

Chapitre 6. Emploi de plusieurs Parties pour créer une orchestration (mode multitimbral)

Le XP-10 est une source sonore multitimbrale

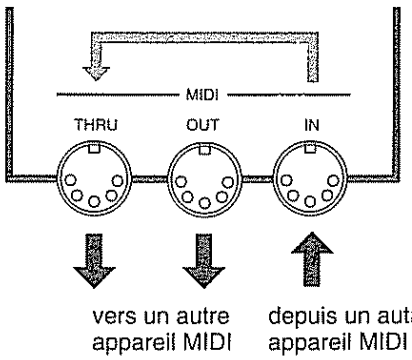
Le XP-10 est un synthétiseur multitimbral à 16 Parties. Chaque Partie correspond à un musicien d'orchestre ou de groupe, et peut jouer indépendamment d'une sonorité qui lui est propre et également bénéficier de réglages d'effets indépendants. "Multitimbral" se réfère à la possibilité de produire plusieurs types de sons ("timbres") à la fois.

En utilisant le MIDI pour relier le XP-10 à un séquenceur ou à un ordinateur avec un logiciel séquenceur, vous pouvez créer des orchestrations à nombreuses Parties. Pour des détails, référez-vous aux Chapitres 7 et 8.

Qu'est-ce que le MIDI?

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instrument de musique) est un standard mondial permettant aux instruments de musique électroniques et aux ordinateurs etc. d'échanger des données musicales. Plutôt que de transmettre du "son", le MIDI transmet des données numériques et des commandes qui décrivent une interprétation musicale. Les différents types de données numériques traitées par le MIDI sont appelés messages MIDI.

Si un appareil a un connecteur MIDI, il peut être connecté à d'autres appareils MIDI de façon simple par un câble MIDI, quel que soit son fabricant ou son modèle. Par exemple, vous pouvez utiliser le XP-10 pour faire jouer d'autres sources sonores, ou bien employer un séquenceur etc. pour faire jouer le XP-10.



MIDI IN : Ce connecteur reçoit les messages d'un autre appareil MIDI.

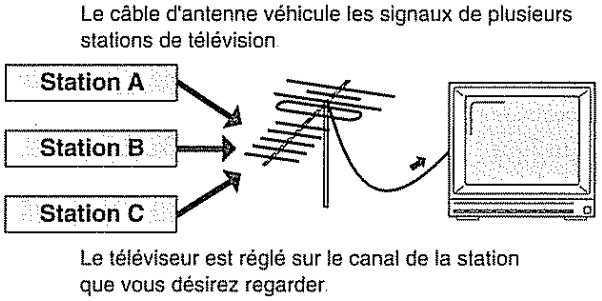
MIDI OUT : Ce connecteur transmet les messages du XP-10.

MIDI THRU : Ce connecteur renvoie les messages reçus en MIDI IN.

Canaux MIDI

Le MIDI utilise des "canaux" pour transmettre une grande variété d'informations sur un simple câble, d'une façon similaire au fonctionnement des canaux de télévision.

En changeant le canal de votre récepteur de télévision, vous pouvez visualiser le programme produit sur le canal sélectionné. Les canaux MIDI fonctionnent de la même façon aussi les données d'un canal particulier ne sont-elles reçues que si l'appareil récepteur est réglé sur le même canal que l'appareil émetteur.



Il y a toutefois une différence majeure entre le XP-10 et une télévision. Une télévision ne peut recevoir qu'un seul canal à la fois. Le XP-10 peut lui recevoir des données indépendamment sur les canaux MIDI de chacune de ses 16 Parties. Cela signifie que le XP-10 peut recevoir jusqu'à 16 canaux des données MIDI pour indépendamment faire jouer 16 sons (Tones), créant une riche orchestration.

Messages MIDI utilisés par le XP-10

Le MIDI utilise différents types de messages pour transmettre une grande variété d'informations. Cette section évoquera les différents types de messages MIDI utilisés par le XP-10. Les messages MIDI peuvent être globalement divisés en 2 groupes.

Messages de canaux:
traités indépendamment par chaque canal MIDI
Messages de système:
s'appliquent quel que soit le canal MIDI

Messages de canaux

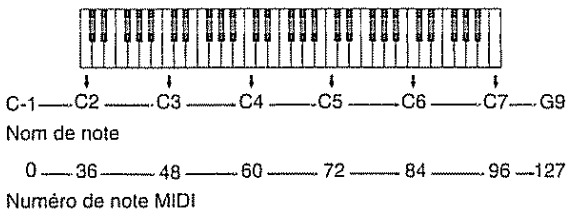
Ils transmettent les données d'interprétation musicale et constituent la majorité des données MIDI.

Messages Note-on

Ils sont transmis quand vous jouez une note. Un message Note On a les 3 informations suivantes.

Note-on : une note a été jouée
Numéro de note : la note qui a été jouée
Dynamique : force de jeu

Le numéro de note est un numéro de 0 à 127, 60 correspondant au do médian (do4 ou C4).



Messages Note-off
Ces messages sont transmis quand vous relâchez une touche. Un message Note Off contient les 3 informations suivantes.
Note-off : une note a été relâchée
Numéro de note : la note qui a été relâchée
Dynamique : rapidité du relâchement
Le XP-10 reçoit les messages Note Off mais ignore la dynamique de relâcement.

Messages de Pitch Bend
Ces messages indiquent la position à laquelle a été amenée le levier de Pitch Bend (Pitch Bender).

Messages d'Aftertouch
Ces messages indiquent comment le clavier a été pressé après enfoncement d'une touche. Il y a 2 types de messages d'Aftertouch, l'Aftertouch par canal qui s'applique à la totalité d'un canal et l'Aftertouch polyphonique qui s'applique individuellement à une note. Le XP-10 ne transmet pas d'Aftertouch. Pour qu'il reçoive des messages d'Aftertouch, vous devez, par messages exclusifs, activer la réception d'Aftertouch et spécifier l'effet que les messages d'Aftertouch auront (voir l'équipement MIDI (p.92)).

Messages de changement de programme
Ces messages sélectionnent les sons.

Messages de changement de commande
Ces messages transmettent différents types de données pour rendre une interprétation plus expressive musicalement, par exemple, pour piloter vibrato, Sustain, expression ou panoramique. Le XP-10 peut utiliser la valeur du numéro de commande 0 pour sélectionner les variations d'un Tone.

Messages de système
Les messages de système contiennent les messages exclusifs, les messages relatifs à la synchronisation et les messages qui aident à faire fonctionner correctement un système. Les messages exclusifs sont le type de messages de ce groupe qui sont principalement utilisés par le XP-10.

Messages exclusifs
Ces messages servent à véhiculer des informations spécifiques à un appareil particulier, telles que des données de programmation de son. En général, ils sont transmis et reçus uniquement entre appareils de même modèle et de même fabricant. Le XP-10 peut utiliser les messages exclusifs pour stocker ses réglages de données sonores et de système via un séquenceur.

* Pour transmettre et recevoir des messages exclusifs, le numéro d'identification d'unité des 2 appareils doit être réglé pour correspondre (p.46).

A propos du tableau d'équipement MIDI
Différents messages peuvent être transmis par le MIDI, mais tous les appareils ne peuvent pas nécessairement transmettre et/ou recevoir tous les types de messages MIDI. Pour voir quels types de messages MIDI un appareil peut transmettre/recevoir, consultez le tableau d'équipement MIDI fourni dans son mode d'emploi. Les messages marqués d'un cercle O dans les tableaux des 2 appareils peuvent être échangés entre les appareils.

Sélection de sons par MIDI

Avec le MIDI, les sons d'un autre appareil peuvent être sélectionnés depuis le XP-10 et les sons du XP-10 peuvent être sélectionnés depuis l'autre appareil.

Sélection de sons sur un autre instrument depuis le XP-10
Quand vous utilisez les boutons de façade du XP-10 pour sélectionner Tones ou ensembles rythmiques, des messages de commande et un message de programme correspondant au Tone ou à l'ensemble rytmique sélectionné sont transmis par la MIDI OUT. Ces messages sont transmis dans l'ordre suivant.

1. Changement de commande numéro 0 (MSB (octet fort) de sélection de banque) (BnH 00H mmH)

2. Changement de commande numéro 32 (LSB (octet faible) de sélection de banque) (BnH 20H llH)

3. Numéro de programme (CnH ppH)
n : numéro de canal MIDI
m,ll : numéro de banque
pp : numéro de programme

* Les messages MIDI ne sont pas transmis quand vous changez de Tone ou ensemble rythmique par passage à une autre Partie. Les messages MIDI sont transmis quand vous sélectionnez un nouveau Tone ou ensemble rythmique dans une même Partie.

* Ces messages de sélection de son utilisent le canal de transmission du clavier (voir "Réglage/contrôle du canal de transmission du clavier" p.45).

* Ces messages de sélection sonore ne sont pas transmis quand vous sélectionnez une Performance.

Quand vous sélectionnez un Tone ou un ensemble rythmique sur le XP-10, le message MIDI qui est transmis sera comme suit.

* Si les numéros de programme de l'appareil MIDI externe sont chiffrés de 0 à 127, soustrayez la valeur «1» des numéros de programme du tableau suivant.

Type de Tone sélectionné		MSB/LSB	PG n°
Tones Preset	Tone principal	00H/00H	1–128
	Variation (GS)	01H–20H/00H	1–128
	Variation (propre au XP-10)	42H–4AH/00H	1–128
Tones User	Tone User 1	40H/00H	1–128
	Tone User 2	41H/00H	1–128

Type d'ensemble rytmique sélectionné		MSB/LSB	PG n°
Ens. rythmiques Presets (GS)	STANDARD	00H/00H	1
	ROOM	00H/00H	9
	POWER	00H/00H	17
	ELECTRONIQUE	00H/00H	25
	TR-808	00H/00H	26
	JAZZ	00H/00H	33
	BRUSH (BALAIS)	00H/00H	41
	ORCHESTRE	00H/00H	49
	EFFETS SPECIAUX (SFX)	00H/00H	57
(Propres au XP-10)	STANDARD 2	00H/00H	67
	STANDARD 3	00H/00H	68
	ROOM 2	00H/00H	69
	ROCK	00H/00H	70
	TR-909	00H/00H	71
	DANCE	00H/00H	72
	TECHNO	00H/00H	73
Ens. rythmiques User	Ensemble User 1	40H/00H	1
	Ensemble User 2	40H/00H	9
	Ensemble User 3	40H/00H	17
	Ensemble User 4	40H/00H	25
	Ensemble User 5	40H/00H	26
	Ensemble User 6	40H/00H	33
	Ensemble User 7	40H/00H	41
	Ensemble User 8	40H/00H	49
	Ensemble User 9	40H/00H	57
	Ensemble User 10	40H/00H	67
	Ensemble User 11	40H/00H	68
	Ensemble User 12	40H/00H	69
	Ensemble User 13	40H/00H	70
	Ensemble User 14	40H/00H	71
	Ensemble User 15	40H/00H	72
	Ensemble User 16	40H/00H	73
	Ensemble User 17	40H/00H	74
	Ensemble User 18	40H/00H	75
	Ensemble User 19	40H/00H	76
	Ensemble User 20	40H/00H	77

* PG n° indique le numéro de programme.

* Dans les Tones Presets, les Tones principaux et les variations (GS) sont des Tones définis par le format GS. Les variations (propres au XP-10) ne sont pas définies dans le format GS.
* Les ensembles rythmiques Presets de STANDARD à SFX sont définis dans le format GS. STANDARD2–TECHNO ne sont pas définis par le format GS. Ces ensembles rythmiques sont propres au XP-10.
* Dans le tableau précédent, les valeurs terminées par un "H" telles que "00H" ou "40H" sont des valeurs hexadécimales.

Les messages MIDI de sélection de son transmis par le XP-10 peuvent sélectionner les sons sur un appareil MIDI connecté au XP-10. Toutefois, tous les types d'appareils MIDI ne répondent pas nécessairement de cette façon. Pour des détails sur la façon dont votre appareil MIDI recevra les messages de sélection de son et sur les sons qui seront en réponse sélectionnés, référez-vous au manuel de votre appareil.

Sélection de Tones ou ensembles rythmiques du XP-10 depuis un autre instrument

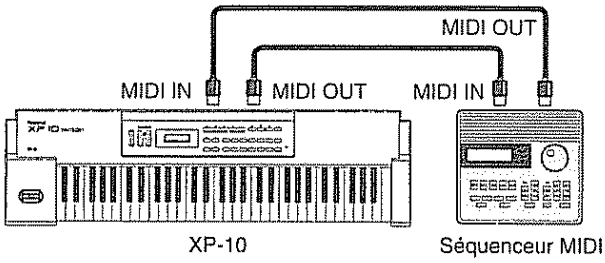
En transmettant la combinaison appropriée de messages de changement de commande et changement de programme au XP-10, vous pouvez sélectionner les Tones et ensembles rythmiques du XP-10.
La correspondance entre les messages reçus et les sons que le XP-10 sélectionnera est décrite dans la section précédente "Sélection de sons sur un autre instrument depuis le XP-10".

* Si vous désirez sélectionner les sons du XP-10, réglez le paramètre de Performance "Réception de changement de Tone" sur ON. S'il est sur Off, les sons du XP-10 ne peuvent pas être sélectionnés ("Activation de la réception de changement de Tone" p.45).
* L'ordre dans lequel les messages doivent être transmis pour sélectionner les sons du XP-10 est le même ordre que celui donné en section précédente "Sélection des sons sur un autre instrument depuis le XP-10". Si l'ordre est incorrect, le son ne sera pas correctement sélectionné.
* Des messages de sélection de sons sont reçus sur le canal de réception de chaque Partie ("Réglage/contrôle des paramètres de chaque Partie" p.45).
* Il n'est pas possible de sélectionner les Performances du XP-10 par transmission de messages MIDI à celui-ci.

Chapitre 7. Emploi d'un séquenceur pour créer une orchestration

Connexions

Connectez le XP-10 et votre séquenceur (MC-50mkII, etc.) comme indiqué ci-dessous.



* Pour prévenir tout dommage causé à votre système d'enceintes, etc., baissez les volumes de tous les appareils et éteignez-les avant toute connexion.

Mise sous/hors tension

Quand vous avez fini les connexions, utilisez la procédure suivante de mise sous tension.

* Veillez à ce que les commandes de volume de votre amplificateur et/ou table de mixage soient en position minimale. Cela évitera aux enceintes des dommages dûs au bruit de mise sous tension.

1. Réglez le commutateur Computer du XP-10 en position "MIDI".

* Avant de déplacer le commutateur Computer, assurez-vous que le XP-10 est éteint. Si vous changez le réglage de ce commutateur alors que l'appareil est sous tension, l'appareil ne fonctionnera pas correctement.

2. Mettez le XP-10 sous tension.

* Cette unité est dotée d'une protection. Quelques secondes après mise sous tension sont nécessaires avant que l'unité fonctionne correctement.

3. Mettez sous tension le séquenceur.

4. Mettez sous tension votre amplificateur et/ou système d'enceintes, etc.

5. Montez les commandes de volume de votre système à un niveau approprié.
Avant d'éteindre, baissez au minimum toutes les commandes de volume. Eteignez alors vos appareils dans l'ordre inverse de celui de mise sous tension.

* Quand vous éteignez le XP-10 les réglages que vous avez modifiés (Performances, Tones, ensembles rythmiques) sont perdus. Avant d'éteindre, veillez donc à stocker vos changements. Pour les Performances, référez-vous à "Sélection d'un ensemble différent de réglages du XP-10 durant le jeu (Performance)" (p.31). Pour les Tones et ensembles rythmiques, référez-vous à Chapitre 4. "Création d'un Tone ou ensemble rythmique personnel" (p.34).

* Lorsque vous éteignez le séquenceur, le morceau que vous avez enregistré est perdu. Avant d'éteindre, veillez donc à le sauvegarder.

Emploi du bouton de façade du XP-10 pour piloter le séquenceur (start/stop)

Le bouton [SEQ CTRL] du XP-10 vous permet de piloter le démarrage/arrêt (Start/Stop) d'un séquenceur externe connecté au XP-10.

Séquenceurs pilotables depuis la façade du XP-10

Le XP-10 ne peut pas obligatoirement piloter tous les séquenceurs. Il peut piloter ceux qui répondent aux deux conditions suivantes

1. Le séquenceur doit fonctionner sur son horloge interne.

2. Le séquenceur doit répondre aux messages Start/Stop qu'il reçoit en prise MIDI IN.
Référez-vous au manuel de votre séquenceur pour voir s'il satisfait ces deux conditions.
Si votre séquenceur ne satisfait pas ces deux conditions, utilisez ses propres boutons Start/Stop.

* Presser le bouton [SEQ CTRL] du XP-10 ne fait pas transmettre de messages MIDI d'horloge.

Réglages du séquenceur

Faites les réglages sur votre séquenceur pour que les deux conditions ci-dessus soient satisfaites. Pour des détails, référez-vous au manuel de votre séquenceur.

Si vous utilisez un MC-50, réglez Sync Mode sur "INTERNAL" et Remote Control sur "ON".

Si vous utilisez un MC-50 MKII, réglez Sync Clock sur "REMOTE".

Si vous utilisez le séquenceur du XP-50, réglez Sync Mode sur "REMOTE".

Si vous utilisez le séquenceur du JW-50, réglez Sync Clock sur "REMOTE."

Avant d'enregistrer

Cette section explique la procédure générale de l'enregistrement à la reproduction et les réglages nécessaires à faire avant l'enregistrement.

Procédure d'enregistrement

Lorsque vous enregistrez votre jeu dans un séquenceur, vous jouez chaque Partie au clavier tout en écoutant un clic (guide rythmique) produit par le métronome du séquenceur. C'est une bonne idée que d'enregistrer d'abord la batterie pour entendre cette Partie pendant que vous enregistrez les autres sur les autres pistes du séquenceur.
Si vous avez des difficultés à jouer la partie de batterie au clavier, vous pouvez utiliser la fonction de programmation pas à pas du séquenceur pour créer des données de la partie rythmique, ou bien faire reproduire une boîte à rythmiques (R-8mkII, R-70, etc.) en synchronisation avec le séquenceur.
En suivant les étapes ci-après, vous pouvez enregistrer les données correspondant à chaque procédure.

1. Sélectionnez le Tone de la Partie dont vous jouez au clavier.

2. Faites fonctionner les commandes telles que Pitch Bend ou levier de modulation.
Des procédures telles que le changement de Tone pour une Partie ou les mouvements des commandes peuvent également être enregistrées plus tard ("superposées") sur une autre piste du séquenceur pendant que vous écoutez les pistes préalablement enregistrées.

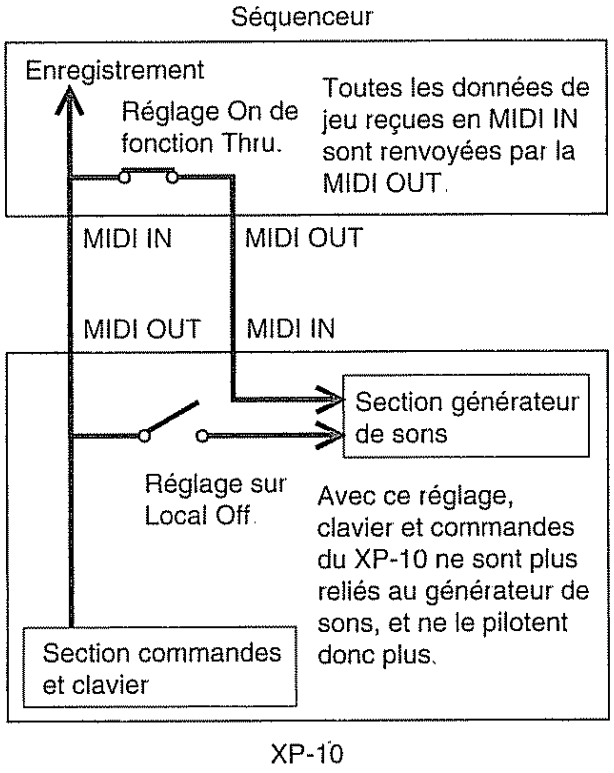
Désactivation de la commande «Local» du XP-10

Qu'est-ce que la commande «Local»?

Le réglage de commande Local détermine si la section de commande du clavier (le clavier, les boutons de façade, les commandes telles que Pitch Bend ou levier de modulation) seront ou non connectées internement à la section source sonore.
Quand cette commande «Local» est activée (On), jouer sur le clavier produira du son et déplacer le levier de Pitch Bend commandera la hauteur. Quand cette commande «Local» est sur Off, jouer sur le clavier ne produira aucun son et déplacer le Pitch Bend ne pilotera pas la hauteur. La source sonore du XP-10 ne répond alors qu'aux messages reçus d'un appareil MIDI externe.
Les réglages de base à faire lorsque vous enregistrez votre jeu dans un séquenceur sont les suivants.

1. Réglez sur OFF le paramètre Local du XP-10.

2. Réglez sur ON la fonction Thru du séquenceur (référez-vous à la section suivante).
Avec ces réglages, le flux des données musicales sera le suivant.



Les données musicales du clavier et de la section de commande du XP-10 seront transmis par la MIDI OUT et enregistrés par le séquenceur. Ces données musicales sont alors renvoyées par la prise MIDI OUT du séquenceur vers le XP-10 et font jouer la source sonore du XP-10.
Si la commande «Local» est sur On, chaque note sera jouée deux fois; une fois par les données musicales venant directement de la section de commande et du clavier, et une seconde fois par les données renvoyées depuis le séquenceur. Pour éviter un tel double déclenchement, le réglage Local est désactivé pour couper la section de commande et le clavier de la source sonore.

* Si votre séquenceur n'a pas de fonction Thru, réglez la commande Local du XP-10 sur ON.
* Pour éviter des problèmes, (tels que l'absence de son), le réglage Local est automatiquement réactivé à la mise sous tension du XP-10.
* Quel que soit le réglage Local, les données musicales d'un appareil MIDI externe sont toujours reçues et font donc jouer la source sonore interne.

Réglage de commande Local

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "System Setup" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Local".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [7], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez VALUE[-]/[+] pour un réglage "OFF".

5. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Activation (réglage ON) de la fonction Thru du séquenceur

Activez la fonction Thru du séquenceur. Avec ce réglage, les données musicales reçues en entrée MIDI IN du séquenceur seont retransmises par la prise MIDI OUT (voir section précédente).
Pour savoir si votre séquenceur a ou non une fonction Thru et comment faire le réglage, référez-vous au manuel de votre séquenceur.

* Si votre séquenceur n'a pas de fonction Thru, réglez sur ON la commande Local du XP-10.

Sélection d'une Performance

Sélectionnez la Performance que vous désirez utiliser pour l'enregistrement. Avant de commencer à enregistrer, faites les réglages de Performance (choix du Tone, du mode du clavier et réglage de Reverb et Chorus), et stockez-les en mémoire. (Référez-vous à "Sélection d'une Performance" p.31 et "Mémorisation d'une Performance" p.32).

* Veillez à stocker la Performance avant de commencer à enregistrer.

Réglage/contrôle du canal de transmission du clavier

Réglez/contrôlez le canal de transmission du clavier pour la Performance sélectionnée.
Si le réglage est PART, votre prestation sera transmise sur le même canal que le canal de réception de la Partie dont vous jouez. Quand vous enregistrez dans un séquenceur, vous laisserez normalement ce réglage sur PART.
Avec un réglage sur un canal de 1 à 16, votre interprétation sera transmise sur le canal spécifié. Si vous utilisez le XP-10 pour faire jouer une source sonore MIDI externe, il est pratique de faire un réglage sur le canal désiré, de 1 à 16.

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Tx Channel".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [7], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Avec VALUE[-]/[+], fixez la valeur (PART, 1–16).
Comme nous enregistrerons dans un séquenceur, sélectionnez PART.

5. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra, et l'affichage précédent réapparaîtra.

* Si vous changez les réglages, veillez à stocker à nouveau la Performance ("Mémorisation d'une Performance" p.32).

Activation de la réception de changement de Tone

Activez la réception de changement de Tone pour la Performance choisie (ou vérifiez qu'elle est activée).
Si elle est activée, les messages du séquenceur peuvent sélectionner les Tones du XP-10.
Sinon, les messages du séquenceur ne feront pas changer les Tones de XP-10.

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Rx Tone Change".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [7], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Avec VALUE [-]/[+] faites un réglage "ON".

5. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

* Si vous changez les réglages, veillez à mémoriser à nouveau la Performance ("Mémorisation d'une Performance" p.32).

Réglage/contrôle des paramètres de chaque Partie

Canal de réception

Réglez/contrôlez le canal de réception de chaque Partie dans la Performance sélectionnée.
Si le canal de réception a une valeur de 1 à 16, cette Partie recevra les données musicales du canal spécifié.
Si le canal de réception est sur OFF, cette Partie ne recevra pas les données musicales et ne jouera donc pas.

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Perform Part" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Rx Channel".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [7], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Avec PART [◀]/[▶], sélectionnez une Partie.

* Vous ne pouvez appeler que 2 Parties (Upper et Lower) si le mode de clavier (p. 19) est Dual, X-dual, ou Split.

5. Avec VALUE [-]/[+] spécifiez la valeur (1–16, OFF).

* Si vous désirez faire des réglages pour d'autres Parties, répétez les étapes 4–5.

6. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

* Si vous changez les réglages, stockez la Performance à nouveau ("Mémorisation d'une Performance" p.32).

Tone / Ensemble rythmique

Assurez-vous que le Tone ou ensemble rythmique désiré est sélectionné pour chaque Partie de la Performance sélectionnée. Sinon, sélectionnez les bons Tones et ensembles rythmiques ("Sélection d'un Tone Preset" p.16, "Sélection d'un Tone User" p.16, "Sélection d'un ensemble rythmique" p.18).

* Si vous changez les réglages, stockez la Performance à nouveau ("Mémorisation d'une Performance" p.32).

Reproduction avec la même configuration qu'à l'enregistrement

Pour être sûr que votre morceau sera correctement reproduit, prenez garde aux 4 points suivants.

1) Utilisez les mêmes réglages de Performance à l'enregistrement et à la reproduction

La Performance sélectionnée quand vous reproduisez un morceau enregistré doit avoir les mêmes réglages que celle utilisée lors de l'enregistrement. Cela peut être assuré par une des 2 méthodes suivantes; "Enregistrement des réglages de Performance" et "Sauvegarde et sélection de Performance".

Enregistrement des réglages de Performance (Performance Dump)

Si vous enregistrez vos réglages de Performance en début de séquence, les données appropriées seront transmises au XP-10 lors de la reproduction, ce dernier aura donc les données de Performance correctes. Pour l'enregistrement, voir "Enregistrement des réglages de Performance" (p.47).

Pour enregistrer les données de Performance, il faut faire les réglages de transmission "Performance Dump" et du numéro d'identification d'unité.

Activation de la transmission de données de Performance

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "System Setup" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Tx PerformDump".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] pendant que vous pressez [7], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Avec VALUE [-]/[+] faites un réglage "ON".

5. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

* Laissez ce réglage sur OFF à moins de vouloir enregistrer des réglages de Performance.

Réglage du numéro d'identification d'unité (Device ID)

Les réglages de Performance sont transmis par la MIDI OUT sous forme de données exclusives. Quand vous transmettez des données exclusives, vous devez régler le numéro d'identification d'unité.

Avec les réglages d'usine, ce numéro est le 17. Normalement, il n'est pas nécessaire de le changer pour transmettre des données à un séquenceur, etc. Si vous voulez le changer, utilisez la procédure suivante.

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "System Setup" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Device ID#".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] pendant que vous pressez [7], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Avec VALUE [-]/[+] réglez le numéro d'identification d'unité (1–32).

5. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

* Notez le numéro d'identification d'unité sur l'étiquette de la disquette, etc. Lorsque vous retransmettrez les données enregistrées dans le séquenceur en direction du XP-10, le numéro d'identification d'unité du XP-10 doit correspondre avec celui des données enregistrées. S'il était différent, le XP-10 ne recevrait pas les données.

Sauvegarde et sélection de Performance

Une autre façon d'assurer que le morceau sera correctement reproduit est de sauvegarder la Performance comme Performance User (voir "Mémorisation d'une Performance" p.32). Ensuite, sélectionnez cette Performance avant de faire reproduire le morceau.

Mais si vous modifiez ultérieurement les réglages de la Performance et les sauvegardez à nouveau, le morceau ne se reproduira plus correctement. Pour vous assurer que votre morceau sera toujours produit avec les bons réglages de Performance, utilisez la première méthode (Performance Dump).

2)Assurez-vous que les réglages de commande du système sont les mêmes pour l'enregistrement et la reproduction

Si ces réglages (par exemple, le numéro de commande transmis par la MIDI OUT quand le curseur 1 est déplacé, etc, p. 62) diffèrent à l'enregistrement et à la reproduction, le morceau ne sera pas reproduit correctement. Après l'enregistrement, veillez à ne pas changer les réglages de commande. Sinon, notez cela sur l'étiquette de la disquette, etc. A la reproduction, restaurez les réglages appropriés des commandes.

3) Utilisez le même tempo pour l'enregistrement et la reproduction

Si vous utilisez la fonction Performance Dump en début de morceau, vous devez distinguer le tempo utilisé pour l'enregistrement des données de Performance du tempo utilisé pour l'enregistrement des données musicales (notes, etc.).

Tempo d'enregistrement des données de Performance

Enregistrez les données de Performance au tempo que vous utiliserez pour le reproduction. Ainsi, si vous devez faire reproduire le morceau à un tempo de 120, enregistrez les données de Performance à 120.

Si les données de Performance sont reproduites à un tempo différent de celui auquel elles ont été enregistrées, le XP-10 peut ne pas les recevoir correctement, ce qui signifie que le morceau ne pourra être reproduit correctement.

Tempo pour l'enregistrement des données musicales

Il n'est pas nécessaire d'enregistrer les données musicales au tempo utilisé pour la reproduction. Par exemple, si vous devez faire reproduire le morceau à un tempo de 120, vous pouvez l'enregistrer à un tempo plus faible et le reproduire ensuite à 120.

4) A éviter durant l'enregistrement

N'accomplissez pas les procédures suivantes durant l'enregistrement. Si vous le faites, la reproduction ne sera pas correcte même si vous avez utilisé la procédure Performance Dump pour enregistrer les données de Performance

1. Ne changez pas de Performance
2. Ne changez pas le mode de clavier

Enregistrement

Une fois les réglages finis, vous êtes prêt à enregistrer.

Enregistrement des réglages de Performance

Lancez l'enregistrement sur le séquenceur. Ensuite, sélectionnez la Performance que vous utiliserez. Les réglages de Performance seront transmis par la MIDI OUT et enregistrés sur le séquenceur.

2 ou 3 secondes sont nécessaires pour enregistrer les réglages de Performance. Continuez d'enregistrer un espace vierge durant 2 ou 3 secondes supplémentaires (c'est-à-dire sans jouer au clavier ni déplacer une commande, etc.). Vous devez laisser 2 à 3 secondes entre les données de Performance et les données musicales pour vous assurer que le morceau enregistré sera correctement reproduit.

Enregistrement de chaque Partie

Sélectionnez une Performance appropriée et enregistrez chaque Partie. Avec la fonction métronome du séquenceur, nous enregistrerons d'abord la batterie, puis chaque Partie en écoutant la Partie batterie.

Précautions à prendre lors de la reproduction d'un morceau enregistré

Pour qu'un morceau enregistré soit correctement reproduit, vous devez observer les 4 points suivants. Pour des détails, référez-vous à "Reproduction avec la même configuration qu'à l'enregistrement" (p.46).

1. Faites reproduire le morceau enregistré par un XP-10. Il ne sera pas correctement reproduit par d'autres sources sonores.

2. Veillez à faire reproduire le morceau depuis son début. Si vous reprenez en cours de morceau, la reproduction ne sera pas correcte. En particulier, si des réglages de Performance (Performance Dump) ont été enregistrés en début de morceau, vous devez restaurer les réglages utilisés à l'enregistrement.

3. Si vous avez utilisé la méthode Performance Dump pour enregistrer des données de Performance dans le morceau, activez la réception de messages exclusifs. Si elle est désactivée, le XP-10 ne recevra pas les réglages de Performance enregistrés en début de morceau. Utilisez la procédure suivante pour faire les réglages (quand le XP-10 sort d'usine, ce réglage est activé. Vous devez normalement le laisser sur ON).

Réglage de la réception de messages exclusifs

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "System Setup" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Rx System Excl".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [7], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez VALUE [-]/[+] pour faire un réglage "ON".

5. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Transposition de la reproduction d'un morceau enregistré (Master Key Shift)

Si vous désirez transposer un morceau à la reproduction, utilisez le réglage Master Key Shift.

Réglage de transposition générale (Master Key Shift)

Ce réglage transposera toutes les Parties exceptée la Partie rythmique. Vous pouvez spécifier une transposition par demi-ton sur une plage de ±2 octaves.

* Ce réglage transposera également les données reçues en MIDI IN.

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "System Setup" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "MstrKeyShift".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] pendant que vous pressez [7], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Avec VALUE [-]/[+] réglez la valeur (-24–+24).

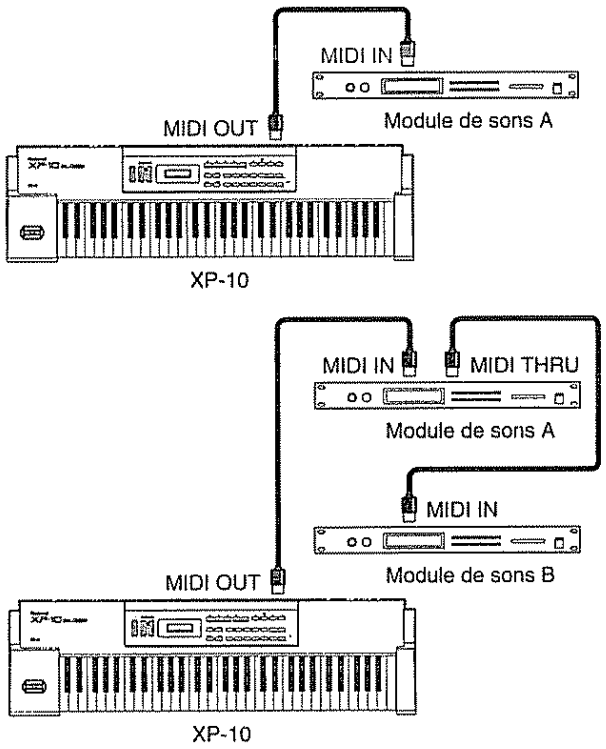
5. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'afficage précédent réapparaîtra.

Ajout d'autres sources sonores MIDI

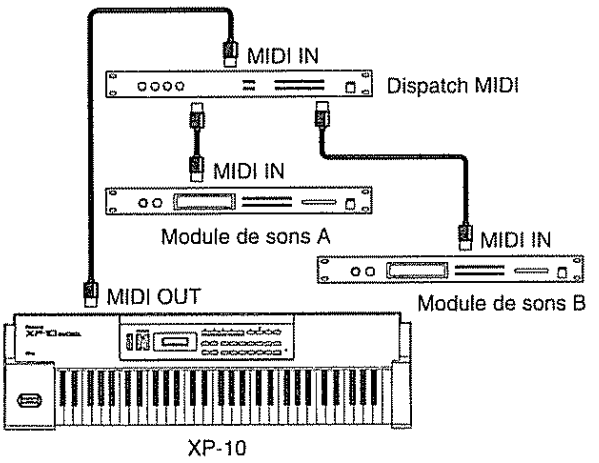
Connexions

Faites les connexions ci-dessous. Si vous jouez du XP-10 dans cette configuration, le XP-10 et l'autre source sonore répondront à votre jeu.

* Le connecteur MIDI THRU retransmet toutes les données reçues en MIDI IN.



Si vous reliez d'autres sources sonores MIDI, sachez que le signal MIDI se dégrade progressivement plus vous vous éloignez du XP-10, pouvant causer des erreurs de réception. Pour connecter 4 appareils ou plus, nous vous recommandons d'utiliser un dispatch MIDI (optionnel : A-880) comme ci-dessous.



Réglage du canal de transmission du XP-10

Réglez le canal de transmission du XP-10 pour qu'il corresponde à celui de réception de la source sonore MIDI. Pour des détails, voir "Réglage/contrôle du canal de transmission du clavier" (p.45).

Sélection de sons

Dans la section "Sélection de sons sur un autre instrument depuis le XP-10" (p.40) du chapitre 6, il a été expliqué comment sélectionner les Tones ou ensembles rythmiques sur le XP-10 pour déclencher la sélection de sons sur une source sonore MIDI externe. Normalement, vous pouvez sélectionner les sons comme expliqué au chapitre 6. Toutefois, si vous avez connecté le XP-10 à une source sonore compatible GS et désirez faire jouer cette source avec les mêmes sons que le XP-10, faites les réglages suivants.

Tone

Si vous jouez des Tones propres au XP-10 ou des Tones User que vous avez créés, les sons seront différents des sons de la source compatible GS car ces sons ne sont pas spécifiés par le format GS ("Types de Tone" p.16, "Liste des Tones" p.71).
Réglez la transmission de sélection de banque User sur OFF et sélectionnez les Tones sur le XP-10. Utilisez la procédure suivante pour désactiver la transmission de sélection de Bank User.

* La transmission de sélection de Bank User est normalement laissée sur ON. Ne la réglez sur OFF que si vous utilisez le XP-10 comme ci-dessus.

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE[-]/[+] pour sélectionner "System Setup" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Tx UserBankSel".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] pendant que vous pressez [7], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Avec VALUE [-]/[+], faites un réglage OFF.

5. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Avec la transmission de sélection de Bank User désactivée, sélectionner un Tone de XP-10 entraînera la transmission d'un message MIDI NRPN (p.83) par la MIDI OUT en plus des messages de sélection de sons MIDI. Le message NRPN fixe la façon dont la source sonore compatible GS produira ses Tones.

Ensemble rythmique

Sélectionnez les ensembles rythmiques uniquement parmi les ensembles rythmiques Preset et les ensembles STANDARD–SFX qui sont définis dans le format GS.

* Si d'autres ensembles rythmiques sont sélectionnés, une source sonore compatible GS ne produira pas les mêmes sons même si la transmission de sélection de bank User est désactivée.

* "Types d'ensembles rythmique" (p.17), "Liste des ensembles rythmiques" (p.74)

Emploi du XP-10 en source sonore compatible General MIDI /GS

Le XP-10 est compatible avec le système General MIDI et le format GS. En connectant un séquenceur et en utilisant le XP-10 comme source sonore, vous pouvez faire reproduire une grande variété de séquences SMF Roland disponibles dans le commerce.

A propos de l'affichage

Quand le XP-10 fonctionne comme source sonore compatible GM/GS, l'affichage de sélection de Performance sera le suivant.
Quand le système GM est actif, "GM" s'affiche.
Quand le système GS est actif, "GS" s'affiche.

```
Perform ----:GM
Part  1
```

```
Perform ----:GS
Part  1
```

Reproduction de données musicales SMF Roland

Il y a 2 types de données musicales SMF Roland : les séquences General MIDI pour reproduction avec une source sonore compatible GM et séquences GS pour reproduction sur une source compatible GS. Le XP-10 peut reproduire les deux types de données. Avant de faire reproduire des données musicales SMF Roland, faites ou vérifiez les réglages suivants.

Précautions pour la reproduction

Quand vous reproduisez des données musicales SMF Roland, veuillez observer les 5 points suivants.

1. Pour reproduire des données musicales SMF Roland, utilisez un séquenceur pouvant reproduire des séquences SMF (Standard MIDI Files).

2. Réglez le paramètre System Setup de réception de messages exclusifs sur ON. Pour des détails, référez-vous à "Réglage de la réception de messages exclusifs" (p.48).

3. Quand vous reproduisez des données musicales GS, réglez le numéro d'identification d'unité sur 17. Pour des détails, référez-vous à "Réglage du numéro d'identification d'unité (Device ID)" (p.46). Les données musicales GS Roland utilisent le numéro d'identification 17.

4. Lorsque vous reproduisez des données musicales GS, réglez la réception d'initialisation GS sur ON (avec les réglages d'usine, c'est déjà le cas). Utilisez la procédure ci-dessous pour activer la réception d'initialisation GS (GS Reset).

5. Veillez à effectuer la reproduction depuis le début du morceau. Si vous lancez la reproduction en cours de morceau, elle ne sera pas correcte. Le début du morceau contient des données qui réinitialisent la source sonore et la ramène aux réglages initiaux nécessaires (activation GM, initialisation GS).

Activation de la réception des messages d'initialisation GS (GS Reset)

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "System Setup" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Rx GS Reset".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [7], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez VALUE[-]/[+] pour faire un réglage ON.

5. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Création d'un morceau

Le XP-10 peut émettre des messages de configuration General MIDI et GS par sa MIDI OUT. Ces messages réinitialiseront la source sonore aux valeurs initiales GM ou GS. Si vous créez un morceau pour une source sonore GM/GS, enregistrez un de ces message en début de morceau. Ainsi, la source sonore sera toujours réglée de façon appropriée et le morceau sera correctement reproduit.

* Il y a plusieurs points dont vous devez être averti pour enregistrer des messages de configuration GM ou GS, et lors de l'enregistrement des données musicales. Référez-vous à "Précautions pour l'enregistrement et la reproduction".

Qu'est-ce que les données de configuration General MIDI ?

Les données de configuration General MIDI consistent en messages MIDI tels que les suivants.

Activation General MIDI (General MIDI System On)
(Message exclusif) : F0H 7EH 7FH 09H 01H F7H)
Valeurs suivantes pour les Parties 1–16
Numéro de programme (CnH ppH)
Volume (CC n°07: BnH 07H vvH)
Panoramique (CC n°10: BnH 0AH vvH)
Niveau d'envoi à la Reverb (CC n°91: BnH 5BH vvH)
Niveau d'envoi au Chorus (CC n°93: BnH 5DH vvH)
Sensibilité au Pitch Bend (RPN, CC n°06: BnH 65H 00H BnH 64H 00H BnH 06H vvH)
CC n° : Numéro de changement de commande
n : Canal MIDI
pp : Numéro de programme
vv : Donnée

Qu'est-ce que les données de configuration GS?

Les données de configuration GS consistent en messages MIDI tels que les suivants.

Initialisation GS (GS Reset)
(Message exclusif: F0H 41H 10H 42H 12H 40H 00H 7FH 00H 41H F7H)
Reverb macro
(Message exclusif: F0H 41H 10H 42H 12H 40H 01H 30H vvH ssH F7H)
Chorus macro
(Message exclusif: F0H 41H 10H 42H 12H 40H 01H 38H vvH ssH F7H)
Valeurs suivantes pour les Parties 1–16
Nom de Partie assignée à la Partie rythmique
(Message exclusif: F0H 41H 10H 42H 12H 40H 1xH 15H vvH ssH F7H)
Numéro de banque (CC n°00, CC n°32: BnH 00H vvH BnH 20H vvH)
Numéro de programme (CnH ppH)
Volume (CC n°07: BnH 07H vvH)
Panoramique (CC n°10: BnH 0AH vvH)
Niveau d'envoi à la Reverb (CC n°91: BnH 5BH vvH)
Niveau d'envoi au Chorus (CC n°93: BnH 5DH vvH)
Sensibilité au Pitch Bend (RPN, CC n°06: BnH 65H 00H BnH 64H 00H BnH 06H vvH)
CC n° : Numéro de changement de commande
n : Canal MIDI
pp : Numéro de programme
x : Partie
vv : Donnée
ss : Check sum (octet de vérification)

Précautions pour l'enregistrement et la reproduction

Lorsque vous enregistrez et reproduisez, veuillez observer les 8 points suivants.

1. Quand vous enregistrez des données de configuration General MIDI ou une séquence General MIDI observez les points suivants. Si vous désirez transmettre des données de configuration General MIDI, veillez à ce que chaque Partie de la Performance actuellement sélectionnée n'utilise que des Tones principaux de la banque de Tones Presets.

Pour les ensembles rythmiques, sélectionnez un ensemble standard. De plus, quand vous enregistrez votre jeu, veillez à n'utiliser que des Tones principaux de la banque de Tones Presets. Pour l'ensemble rythmique, n'utilisez que les notes de B1 à A5 (note n° 35 à 81) de l'ensemble standard. Les Tones et ensembles rythmiques autres que ceux-ci ne sont pas définis dans le système General MIDI. Cela signifie que si vous les utilisez, votre morceau ne se reproduira pas correctement sur une source sonore compatible GM.

* Pour des détails sur les Tones du XP-10, voir "Types de Tone" (p.16) et "Liste des Tones" (p.71). Pour des détails sur les ensembles rythmiques, référez-vous à "Types d'ensembles rythmiques" (p.17) et "Liste des ensembles rythmiques" (p.74).

2. Quand vous enregistrez des données de configuration GS ou un morceau GS, veuillez obvserver les points suivants.
Avant de transmettre des données de configuration GS, vérifiez que les Parties de la Performance actuellement sélectionnée n'utilisent pas de Tones ou ensembles rythmiques propres au XP-10, ni de Tones ou ensembles rythmiques User. De plus, veillez à ne pas jouer avec les Tones ou ensembles rythmiques propres au XP-10 ni les Tones ou ensembles rythmiques User durant l'enregistrement. Ces sons ne sont pas spécifiés par le format GS et votre morceau ne se reproduirait pas correctement sur une source sonore compatible GS.

3. Vous devez distinguer le tempo utilisé pour enregistrer les données de configuration GM/GS du tempo utilisé pour l'enregistrement des données musicales (notes, etc.).

Tempo pour l'enregistrement des données de configuration GM / GS
Enregistrez ces données au tempo que vous utiliserez lors de la reproroduction. Par exemple, si vous devez reproduire le morceau à un tempo de 120, enregistrez les données de configuration GM/GS à 120.
Si les données de configuration GM/GS sont reproduites à un tempo autre qu'à l'enregistrement, le XP-10 peut ne pas les recevoir correctement et le morceau ne sera pas correctement reproduit.

Tempo pour l'enregistrement des données musicales
Il n'est pas nécessaire d'enregistrer des données musicales à au tempo que vous utiliserez pour la reproduction. Par exemple, si vous faites reproduire le morceau à un tempo de 120, vous pouvez vouloir enregistrer un tempo plus lent et ensuite faire une reproduction à 120.

4. Quand vous enregistrez/reproduisez un morceau au format GS, réglez le numéro d'identification d'unité à 17. Pour des détails, référez-vous à "Réglage du numéro d'identification d'unité (Device ID)"(p.46).

5. 2 ou 3 secondes sont nécessaires pour enregistrer les données de configuration GM/GS. Poursuivez l'enregistrement durant un intervalle vierge de 2 ou 3 secondes supplémentaires (c'est-à-dire sans jouer au clavier ni déplacer une commande, etc.). Vous devez laisser 2 ou 3 secondes entre les données de configuration GM/GS et les données musicales pour vous assurer que le morceau enregistré sera correctement reproduit.

6. Réglez le commutateur de réception de messages exclusifs sur ON. Pour la procédure, voir "Réglage de la réception de messages exclusifs" (p.48).

7. Quand vous faites reproduire un morceau au format GS, réglez le commutateur de réception d'initialisation GS (GS Reset) sur ON (avec les réglages d'usine, c'est le cas et vous devez normalement le laisser ainsi). Pour la procédure, référez-vous à "Activation de la réception des messages d'initialisation GS (GS Reset)" (p.50).

8. Assurez-vous de faire reproduire le morceau depuis son début. Si le morceau est lancé en cours, il ne se reproduira pas correctement. Le début du morceau contient des messages servant à initialiser la source sonore (données de configuration GM ou GS). Si vous désirez faire reproduire un morceau qui ne contient pas ces données en son début, vous devrez réinitialiser la source sonore du XP-10 selon les réglages d'origine GS. Pour des détails, référez-vous à "Rappel des réglages GS d'origine (GS Reset)" (p.38).

Transmission de données de configuration General MIDI/GS

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Tx Setup" et pressez [ENTER].

3. Avec VALUE [-]/[+] sélectionnez "GM Setup" ou "GS Setup".

4. Pressez [ENTER] pour transmettre les données.

* Pour annuler la procédure, pressez [UTILITY]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

5. Quand la transmission est terminée, l'afficheur indique "Completed" et l'indicateur [UTILITY] s'éteint.

Passage du General MIDI / GS au fonctionnement en synthétiseur

Si le XP-10 a été réglé pour fonctionner comme source sonore GM/GS comme expliqué ci-dessus, ou si le XP-10 a reçu un message d'activation GM ou d'initialisation GS (p. 50) par sa MIDI IN et fonctionne donc comme une source sonore GM/GS, vous pouvez utiliser une des méthodes suivantes pour le ramener à un fonction de synthétiseur «conventionnel».

1. Re-sélectionnez la Performance actuellement sélectionnée.

ou,

2a. Si vous êtes en mode GM, transmettez un message de désactivation GM (p. 81) au XP-10.

2b. Si vous êtes en mode GS, transmettez un message de sortie de mode GS (p. 81) au XP-10.

Chapitre 8. L'informatique musicale pour créer une orchestration

Vous pouvez également bénéficier d'orchestrations complètes avec le XP-10 en le connectant à un ordinateur personnel sur lequel fonctionnera un logiciel séquenceur, à la place d'un séquenceur dédié. Un système dans lequel vous utilisez un ordinateur personnel pour créer ou écouter de la musique est appelé système d'informatique musicale (Desktop Music System ou DTMS ou encore MAO pour Musique assistée par Ordinateur).

Ce chapitre explique comment bénéficier d'orchestrations à l'aide de séquences disponibles dans le commerce installées sur votre ordinateur.

Deux méthodes de connexion

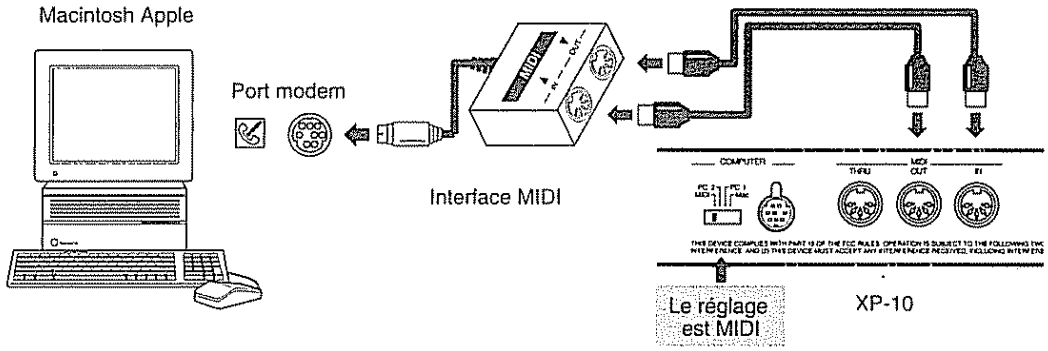
Il y a deux façons de connecter le XP-10 à votre ordinateur : par câbles MIDI ou par câble informatique spécifique.

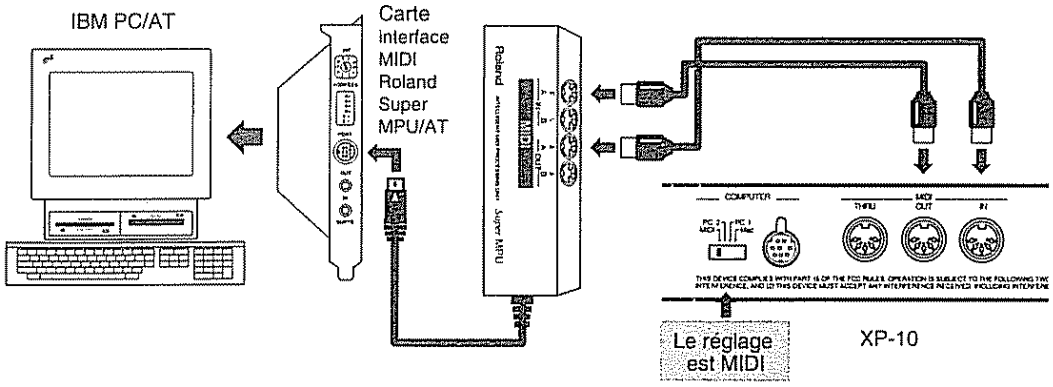
Si vous utilisez des câbles MIDI, il vous faut 2 câbles MIDI. En plus, vous devez installer une carte interface MIDI avec des prises MIDI (telles que la Super MPU Roland, etc. : vendue séparément) ou un adaptateur interface MIDI sur votre ordinateur.

Si vous utilisez un câble informatique, les connexions peuvent se faire directement à l'aide d'un simple câble, mais le logiciel séquenceur doit être compatible avec le port série (le connecteur de communication situé sur l'ordinateur).

Connexions par câbles MIDI

Connectez le XP-10 à votre ordinateur comme suit.

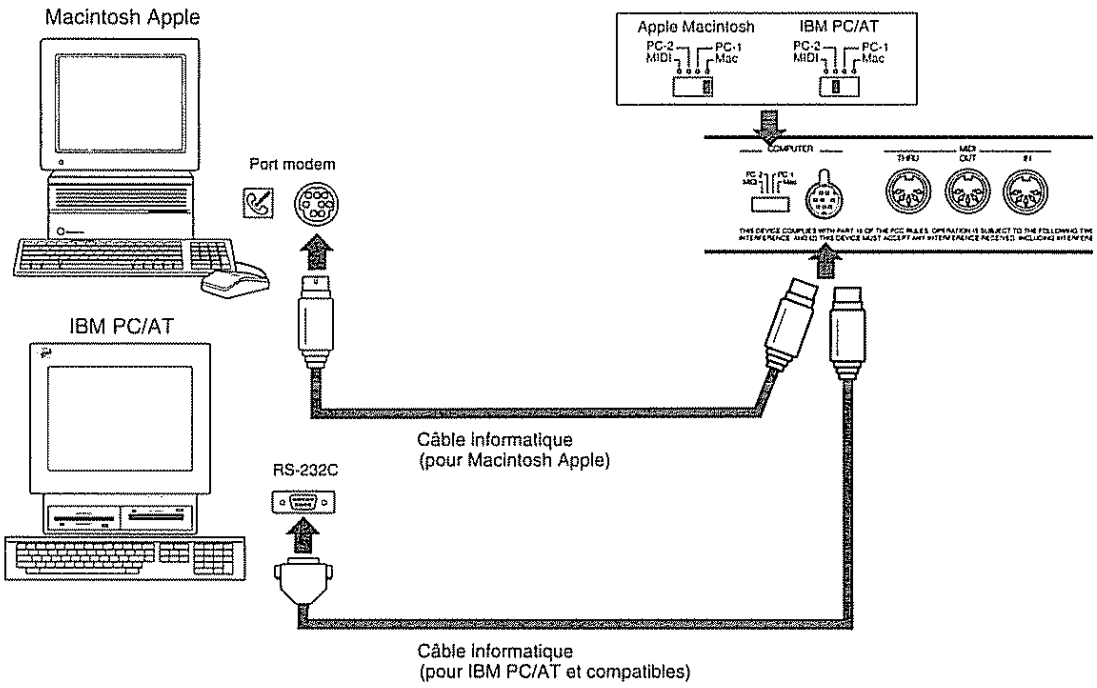




Connexions par câble informatique

Le type de câble informatique que vous utiliserez dépendra du type d'ordinateur dont vous disposez. Pour des détails sur les câbles, référez-vous à "Schéma de brochage du câble informatique" (p.66). Connectez le XP-10 à votre ordinateur comme suit.

* Pour prévenir tous dommages causés à vos enceintes etc., baissez toutes les commandes de volume en position minimale et éteignez tous les appareils avant de faire les connexions.



Mise sous/hors tension

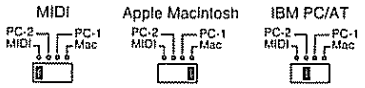
Mise sous tension

Quand vous avez fini les connexions, rallumez vos appareils selon la procédure ci-dessous.

* Vérifiez que les commandes de volume de votre ampli et/ou table de mixage sont en position minimale. Cela préviendra l'endommagement de vos enceintes etc. par le bruit produit à la mise sous tension.

1. Réglez le commutateur Computer du XP-10.

* Changez le réglage du commutateur Computer alors que l'appareil est hors tension. Si l'appareil est sous tension quand vous changez le réglage, le changement ne sera pas correctement enregistré.



Si vous utilisez des câbles MIDI pour faire les connexions, sélectionnez "MIDI".
Si vous utilisez un câble informatique pour faire les connexions, le réglage du commutateur Computer dépendra du type d'ordinateur et du logiciel que vous utiliserez.
Si vous utilisez un ordinateur Apple Macintosh réglez le commutateur sur "Mac". Si vous utilisez un ordinateur de type IBM PC/AT, réglez le commutateur sur "PC-2".
Le taux de transfert de PC-1 est de 31.25K (bit/s), et le taux de PC-2 de 38.4K (bit/s). Réglez le commutateur Computer sur le taux de transfert nécessité par votre logiciel. Référez-vous au manuel de votre logiciel pour déterminer le taux approprié.

2. Mettez le XP-10 sous tension.

* Cette unité est dotée d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est nécessaire avant que l'unité ne fonctionne correctement.

3. Mettez l'ordinateur sous tension.

4. Mettez l'ampli/système d'amplification sous tension.

5. Réglez les commandes de volume de chaque appareil à un niveau approprié.

Pour éteindre, baissez d'abord toutes les commandes de volume en position minimale. Puis éteignez chaque appareil selon un ordre inverse de celui de mise sous tension.

* Quand vous éteignez le XP-10, les réglages effectués (Performance, Tone, ensemble rythmique) sont perdus. Avant d'éteindre, rappelez-vous donc de mémoriser les changements apportés. Pour les Performances, référez-vous à "Sélection d'un ensemble différent de réglages du XP-10 durant le jeu (Performance)" (p.31). Pour les Tones et ensembles rythmiques, référez-vous au Chapitre 4 "Création d'un Tone ou ensemble rythmique personnel" (p.34).

* Quand vous éteignez l'ordinateur, le morceau enregistré se perd. Avant d'éteindre l'ordinateur, rappelez-vous de sauvegarder le morceau enregistré et ensuite de quitter le logiciel séquenceur.

Avant d'utiliser votre logiciel séquenceur

Pour des détails sur l'installation et l'emploi de votre logiciel séquenceur, référez-vous au mode d'emploi de ce dernier.

Précautions avec un ordinateur de type IBM PC/AT

Même si le connecteur Computer du XP-10 et l'ordinateur sont reliés, le système ne fonctionnera correctement que si le logiciel est compatible. Veillez donc à ce que votre logiciel soit compatible avec le port série de l'ordinateur.
De plus, différents réglages doivent être faits sur votre ordinateur. Référez-vous au manuel de votre logiciel et faites les réglages appropriés avant toute utilisation.

Réglages du XP-10 et procédure d'enregistrement

Pour des détails sur les réglages du XP-10 et sur la procédure d'enregistrement, lisez le chapitre 7 "Avant d'enregistrer" (p.44) jusqu'à "Passage du General MIDI / GS au fonctionnement en synthétiseur" (p.52). (La section "Ajout d'autres sources sonores MIDI" (p.48) ne concerne pas cette utilisation et peut être sautée).

* Les références à un "séquenceur" dans ce manuel peuvent être interprétées comme "logiciel séquenceur" ou "ordinateur".

Chapitre 9. Eviter la disparition de notes importantes (Réserve de voix)

Nombre maximal de notes simultanées

Le XP-10 peut produire jusqu'à 28 notes (28 voix) simultanément. Toutefois, certains Tones utilisent deux voix pour produire une note. Chaque note jouée ainsi fait chuter le nombre de voix restant disponibles de 2 et non pas de 1. De même, utiliser un mode de clavier tel que Dual fait jouer 2 Tones simultanément. Ce qui affecte également le nombre maximal de notes simultanément produisibles. Pour le nombre de voix utilisées par chaque Tone, référez-vous à "Liste des Tones" (p.71).

Ordre de priorité des Parties

Quand le nombre de notes demandées dépasse 28, les notes demandées en dernier ont priorité et les notes actuellement en cours sont progressivement coupées. Sur le XP-10, chaque Partie a un ordre de priorité et les notes seront coupées en commençant par les Parties de plus basse priorité. Gardez cela à l'esprit lorsque vous créez des morceaux et utilisez donc les Parties à haute priorité pour les notes que vous considérez comme musicalement les plus importantes.

ordre de priorité de note	N° de Partie
1	10 (Partie rythmique)
2	1
3	2
4	3
5	4
6	5
7	6
8	7
9	8
10	9
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16

Réglages de réserve de voix

Si votre morceau a une ou plusieurs Parties dont vous ne désirez pas voir les notes «dérobées» par de nouvelles notes demandées, utilisez la procédure suivante pour spécifier le nombre de voix qui seront réservées à chaque Partie. Par exemple, si vous faites un réglage de réserve de voix égal à 6 pour la Partie 1, la Partie 1 aura 6 voix garanties même si le nombre total de notes demandées dépasse 28.

1. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Perform Part" et pressez [ENTER].

3. Pressez [9] jusqu'à obtention de "Voice Resv".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] pendant que vous pressez [9], vous retournerez à l'élément précédent.

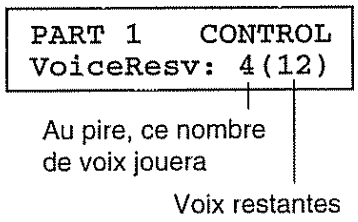
4. Utilisez PART [◀]/[▶] pour sélectionner la Partie dont vous désirez modifier les réglages.

* Vous ne pourrez sélectionner que 2 Parties (Upper et Lower) si le mode de clavier (p.19) est réglé sur Dual, X-dual, ou Split.

5. Avec VALUE [-]/[+], faites les réglages de réserve de voix.

* Si vous désirez faire les réglages pour d'autres Parties, répétez les étapes 4–5.

* Comme le nombre maximal de notes simultanément produisibles est de 28, le nombre total de voix réservées pour toutes les Parties ne peut pas dépasser 28.



6. Pressez [EDIT].
L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Chapitre 10. Emploi d'un séquenceur ou d'un ordinateur pour conserver les réglages du XP-10 (Bulk Dump)

Les réglages du XP-10 peuvent être transmis à un appareil externe sous forme de messages exclusifs MIDI. Cette procédure est appelée "Bulk Dump". Le XP-10 peut être connecté à un appareil externe tel qu'un séquenceur et cette procédure peut servir à sauvegarder des réglages du XP-10 sur cet appareil. Ou bien, si vous connectez un second XP-10 à la place du séquenceur, vous pouvez le régler comme le premier par transfert des réglages du premier.

Connexions

Pour connecter le XP-10 à un séquenceur, voir chapitre 7 "Connexions" (p.43). Par câble MIDI, reliez la MIDI OUT du XP-10 à la MIDI IN du séquenceur. Pour connecter le XP-10 à un ordinateur, voir chapitre 8 "Deux méthodes de connexions" (p 53). Si vous utilisez des câbles MIDI, reliez la MIDI OUT du XP-10 à la MIDI IN de l'interface MIDI.

Types de données du XP-10 qui peuvent être transmises

La méthode Bulk Dump vous permet de transmettre les 4 types de données suivants.

Tone Dump (User: Tone)
Les réglages des 256 Tones User sont transmis.

Drum Dump (User: Drum)
Les réglages des 20 ensembles rythmique sont transmis

Performance Dump (User: Performance)
Les réglages des 64 Performances User sont transmis.

Bulk Dump (All)
Les réglages des Tones User, ensembles rythmiques User, Performances User, et System Setup (configuration de système) seront transmis

* Le réglage de réception de messages exclusifs transmis est ON. Le numéro d'identification d'unité et le réglage CTS/RTS (P.62) ne seront pas transmis.

Sauvegarde des données transmises

Réglage du numéro d'identification d'unité (Device ID)

Lorsque vous transmettez et recevez des messages exclusifs, les numéros d'identification d'unité (Device ID) des 2 appareils doivent correspondre. Si vous avez relié 2 XP-10 ou plus par MIDI, seuls ceux ayant le même numéro d'identification pourront échanger des messages exclusifs. Ce numéro fonctionne comme un canal MIDI (il est réglé sur 17 à la sortie d'usine)
Pour transmettre des données à un séquenceur, etc, il n'est pas utile de changer ce réglage. Si vous devez le changer, utilisez la procédure suivante

Pour régler 2 XP-10 sur la même valeur, suivez la procédure ci-dessous pour chaque XP-10.

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "System Setup" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Device ID#".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] pendant que vous pressez [7], vous retournerez à l'élément précédent.

4. Utilisez VALUE[-]/[+] pour régler le numéro d'identification d'unité (Device ID) (1–32).

5. Pressez [EDIT] L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

* Veillez à noter le numéro d'identification d'unité sur l'étiquette de la disquette, etc Quand vous transmettrez ultérieurement les données sauvegardées en direction du XP-10, il vous faudra régler le numéro d'identification d'unité du XP-10 sur la même valeur que celle utilisée pour la transmission des données. Si le réglage diffère, le XP-10 ne recevra pas les données.

Transmission et sauvegarde des données

1. Pressez [UTILITY]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Bulk Dump" et pressez [ENTER].

3. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner le type de Bulk Dump désiré.

* Pour annuler la procédure, pressez [UTILITY]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

4. Réglez le séquenceur, etc , en position d'enregistrement.

* Veillez à bien noter (sur l'étiquette de la disquette, etc), le tempo du séquenceur à l'enregistrement. Quand vous retransmettrez les données sauvegardées dans le XP-10, le tempo devra être identique. Si le tempo diffère, le XP-10 peut ne pas recevoir correctement les données

5. Pressez [ENTER], et la transmission commencera.

* Si vous désirez interrompre la transmission, pressez [CANCEL].

6. Quand la transmission est terminée, l'afficheur indique "Completed" et l'indicateur [UTILITY] s'éteint.

* Quand vous exécutez "Performance Dump (User: Performance)", les données sont transmises quel que soit le réglage On/Off du paramètre System Setup de transmission "Performance Dump".

Re-transmission au XP-10 des données sauvegardées (Bulk Load)

Voici comment retransmettre dans le XP-10 les données (données exclusives) qui ont été sauvegardées dans le séquenceur. Cette procédure est appelée "Bulk Load".

Lors de la procédure Bulk Dump, le contenu de l'aire User (où sont gardées les données que vous créez, telles que les Tones User) peut être perdu, selon le type de données ainsi rechargées. Ainsi, si le XP-10 reçoit le contenu de "Drum Dump (User: Drum)", les réglages des 20 ensembles rythmiques User sont perdus.

Si vous désirez préserver des données importantes, utilisez "Bulk Dump (All)" pour sauvegarder vos données dans le séquenceur, etc. Après avoir sauvegardé vos données, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour recharger les données.

Connexions

Pour connecter le XP-10 à un séquenceur, voir chapitre 7 "Connexions" (p.43). Par câble MIDI, reliez la MIDI IN du XP-10 à la MIDI OUT du séquenceur.

Pour connecter le XP-10 à un ordinateur, voir chapitre 8 "Deux méthodes de connexions" (p.53). Si vous utilisez des câbles MIDI, connectez la MIDI IN du XP-10 à la MIDI OUT de l'interface MIDI.

Réglage du numéro d'identification d'unité (Device ID) et de la réception de messages exclusifs

Avant de recharger (Bulk Load) dans le XP-10 depuis un séquenceur etc., vous devez faire des réglages de numéro d'identification d'unité et de réception de messages exclusifs à l'aide de la procédure suivante.

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "System Setup" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Device ID#".

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] en pressant [7], vous retournerez à l'élément précedent.

4. Utilisez VALUE [-]/[+] pour régler le numéro d'identification d'unité sur la valeur qu'il avait quand vous avez exécuté la procédure Bulk Dump.

5. Pressez [7] jusqu'à obtention de "Rx System Excl".

6. Avec VALUE [-]/[+], faites un réglage "ON".

7. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Re-transmission au XP-10 des données sauvegardées

Quand vous avez terminé les réglages, faites jouer le séquenceur etc. pour retransmettre les données au XP-10. Veillez à faire reproduire le séquenceur au même tempo que celui employé quand les données ont été enregistrées. Si le tempo diffère, le XP-10 peut ne pas correctement recevoir les données.

Chapitre 11. Liste des fonctions

Le XP-10 permet de régler de façon détaillée un grand nombre de fonctions, comme expliqué dans les chapitres 1–10. Le chapitre 11 donne une liste complète des toutes les fonctions disponibles dans le XP-10.

* Les fonctions déjà expliquées dans les chapitres 1–10 ne seront pas expliquées en détail dans ce chapitre. Pour des détails, référez-vous à la section appropriée des chapitres 1–10.

Liste des paramètres de Performance

Les réglages stockés comme éléments d'une Performance peuvent être groupés en deux catégories: réglages communs à toutes les Parties ("Common") et réglages faits individuellement pour chaque Partie ("Part").

Procédure de réglage

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Perform Common" ou "Perform Part" et pressez [ENTER].

3. Pressez une touche numérique [6]–[0] plusieurs fois pour sélectionner la fonction dont vous désirez changer le réglage.

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] pendant que vous pressez [6]–[0], vous retournez à l'élément précédent.

* Pour faire des réglages pour différentes Parties, utilisez PART [◀] /[▶] pour sélectionner la Partie. Vous pourrez sélectionner uniquement deux Parties (Upper et Lower) si le mode de clavier (p.19) est réglé sur Dual, X-dual, ou Split.

4. Utilisez VALUE [-]/[+] pour fixer la valeur.

* Si vous désirez faire des réglages pour d'autres fonctions, répétez les étapes 3–4.

* Si vous désirez faire des réglages pour d'autres Parties, répétez les étapes 3–4.

5. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

Réglages communs à toute la Performance (Perform Common)

Réglages relatifs aux sons ([6]: LEVEL/EFFECT)

Réglage de Volume (Level)
Réglage : 0–127
Fixe le volume de toute la Performance.

Type de Chorus (CHORUS Type)
Réglage : CHORUS1–4, FBK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, S DELAY FB
("Sélection du type de Chorus/Reverb" p.25)

Amplitude de Chorus (CHORUS Level)
Réglage : 0–127
("Réglage d'amplitude de Chorus/Reverb pour les Tones de toutes les Parties" p.25)

Type de Reverb (REVERB Type)
Réglage: ROOM1–3, HALL1–2, PLATE, DELAY, PAN DELAY
("Sélection du type de Chorus/Reverb" p.25)

Amplitude de Reverb (REVERB Level)
Réglage: 0–127
("Réglage d'amplitude de Chorus/Reverb pour les Tones de toutes les Parties" p.25)

Réglages relatifs au MIDI ([7]: MIDI)

Sélection du canal de transmission (Tx Channel)
Réglage: PART, 1–16
("Réglage/contrôle du canal de transmission" p.45)

Réception de changement de Tone (Rx Tone Change)
Réglage: ON, OFF
("Activation de la réception de changement de Tone" p.45)

Réglages de clavier ([8]: KEYBOARD)

Valeur de transposition (Transpose)
Réglage: -24–+24
("Quand utiliser la transposition (Transpose et Key Shift)" p.27)

Point de Split (Split Point)
Réglage: C2–C#7
("Jeu de deux Tones depuis le clavier (Keyboard Mode)" p.19, "Choix du point de Split" p.20)

Partie Upper (Upper Part)
Réglage: 1–16
("Sélection des Parties" p.19)

Partie Lower (Lower Part)
Réglage: 1–16
("Sélection des Parties" p.19)

Réglages de commande ([9]: CONTROL)

Sélection de commande X-dual (X-DUAL Ctrl)
Réglage: PEDL, MOD, SLDE
("Changement de commande X-dual" p.20, "A propos des commandes du XP-10" p.30)

Fonction du levier de Modulation (MOD Asgn)
Réglage: VIBRATO, ENV TIME, PORTA TIME, CUTOFF, RESONANCE, RESO+CUTOFF, RESO-CUTOFF, R/RESO-CTOF
("Emploi du levier de modulation pour modifier le son" p.28, "A propos des commande du XP-10" p.30)

Amplitude d'action du levier de Modulation (MOD Depth)
Réglage: -64–+63
("Réglage de l'amplitude d'action du levier de modulation" p.29)

Fonction de la pédale (PEDAL Asgn)
Réglage: HOLD, EXPRESSION, ENV TIME, PORTA TIME, CUTOFF, RESONANCE, RESO+CUTOFF, RESO-CUTOFF, R/RESO-CTOF
("Emploi d'une pédale pour modifier le son" p.29, "A propos des commandes du XP-10" p.30)

Amplitude d'action de la pédale (PEDAL Depth)
Réglage: -64–+63
("Réglage de l'amplitude d'action de la pédale" p.29)

Fonction des curseurs de palette de combinaison (SLIDER Asgn)
Réglage: F-LFO I LFO-R, A-LFO I LFO-R, CUTOF I RESO, ATTCK I RELES, CHORS I REVRB, RS-CO I PORTA
("Emploi des curseurs de la palette de combinaison pour modifier le son" p.30, "A propos des commandes du XP-10" p.30)

Fonctions concernant l'arpégiateur ([0]: ARPEGGIO)
("Création d'un motif d'arpégiateur" p.21, "Paramètres réglables de l'arpégiateur" p.21)

Style d'arpège (Style)
Réglage: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, GLISSANDO, SEQUENCE A–C, ECHO, WALTZ, SWING WALZ, SYN BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS, SNGL CUT'N, CHRD CUT'N, STRM CUT'N, REGGAE, PIANO BKNG, CLAVI CHRD, PERCUSSION, STRUMMING, HARP, SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, LIMITLESS

Ordre de production des notes de l'accord (Motif)
Réglage: SINGLE UP, SINGL DOWN, SNGL UP&DW, SNGL RANDM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DW, DUL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, CHORD, BAS+CHORD 1–5, BASS+UP1–8, BASS+RND1–3, TOP+UP1–6

Cadence (Beat Ptrn)
Réglage: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1–3, 1/32 1–3, SEQ-A1–6, SEQ-B1–4, SEQ-C1–2, ECHO1–3, MUTE01–12, CUT1–2, REGGAE, REF1–2, PERC1–4, WALKBS, STRUM1–2, HARP, BOUND, RANDOM

Tempo (Tempo)
Réglage: 20–250

Plage d'octaves (Octave Range)
Réglage: -3–+3

Commande au clavier du volume (Key Velo)
Réglage: 1–127, REAL

Battement ternaire (Shuffle Rate)
Réglage: 50–90%

Vitesse de Groove (Groove Rate)
Réglage: 0–100%

Fonction du curseur 1 (Slider 1)
Réglage: INT TMPO, SHUFFL R, GROOVE R
("A propos des commandes du XP-10" p.30)

Slider 2 function (Slider 2)
Réglage: INT TMPO, SHUFFL R, GROOVE R
("A propos des commandes du XP-10" p.30)

Source de synchronisation (Sync Source)
Réglage: INT, MIDI

Réglages fait indépendamment pour chaque Partie (Perform Part)

Réglages relatifs au son ([6] LEVEL/PAN/EFFECT)

Volume (Level)
Réglage: 0–127
Spécifiez le volume de chaque Partie

Position stéréo du son (Pan)
Réglage: RND, L63–R63
Si une sortie stéréo est utilisée, ce réglage fixe la position panoramique (emplacement stéréo) de chaque Partie. Quand on augmente un réglage "L", le son se déplace plus à gauche et quand un réglage "R" est augmenté, le son se déplace plus à droite. Un réglage RND (random ou aléatoire) produit un effet spécial par lequel l'emplacement du son change aléatoirement pour chaque note.

* Pour les ensembles rythmiques, l'emplacement stéréo de chaque instrument de percussion est fixe ("Quels aspects d'un ensemble rythmique peuvent être modifiés?" p.35). Quand vous réglez le

paramètre Pan d'une Partie rythmique, l'emplacement stéréo de la totalité de l'ensemble rythmique change.

Amplitude de Chorus (Chorus Depth)
Réglage: 0–127
("Réglage d'amplitude de Chorus/Reverb pour le Tone d'une Partie spécifique" p.25)

Amplitude de Reverb (Reverb Depth)
Réglage: 0–127
("Réglage d'amplitude de Chorus/Reverb pour le Tone d'une Partie spécifique" p.25)

Réglages relatifs au MIDI et à la hauteur ([7]: MIDI/TUNE)

Réglage de canal de réception (Rx Channel)
Réglage: 1–16, OFF
("Canal de réception" p.45)

Valeur de Transposition – Key Shift (Key Shift)
Réglage: -24–+24
("Quand utiliser la transposition (Transpose et Key Shift)" p.27)

Tempérament on/off (Scale Tune)
Réglage: ON, OFF
("Passage d'un tempérament égal à un tempérament pur ou à une gamme arabe (Scale Tune)" p.32, "Régler Scale Tune on/off" p.33)

Réglages relatifs au clavier ([8]: KEYBOARD)

Sensibilité du clavier à la dynamique (Velo Sens)
Réglage: 0–127
("Réglage de l'action de la dynamique de jeu au clavier sur le volume (Velocity Sensitivity)" p.26)

Solo on/off (Solo Switch)
Réglage: ON, OFF
("Jeu monophonique (Solo)" p.26)

Durée de Portamento (Porta Time)
Réglage: OFF, 1–127
("Changement progressif de hauteur entre notes successives (durée de Portamento)" p.26)

Réglages relatifs aux commandes ([9]: CONTROL)

Plage de **Pitch Bend (Bend Range)**
Réglage: 0–+24
("Augmentation/diminution de la hauteur en temps réel (Pitch Bend)" p.28)

Réserve de Voix (Voice Resv)
Réglage: 0–28
("Eviter la disparition de notes importantes (réserve de voix)" p.56)

Sélection du son joué par le clavier (Tone Type)
Réglage: TONE, DRUM1, DRUM2
("Sélection d'un ensemble rythmique" p.18)

Paramètres réglés par les boutons de façade

Les réglages de mode de clavier, arpégiateur et transposition (on/off) que vous faites à l'aide des boutons de la façade peuvent être sauvegardés à l'intérieur d'une Performance. Les paramètres suivants peuvent être sauvegardés.

KEYBOARD MODE
Réglage: SINGLE, DUAL, X-DUAL, SPLIT
("Jeu de deux Tones depuis le clavier (Keyboard Mode)" p.19)

ARPEGGIO
Arpeggio on/off
Réglage: ON, OFF
("Transformation d'un accord en arpège" p.21)
PALETTE SELECT
Réglage: ON, OFF
("Changement de motif d'arpégiateur pendant le jeu" p.24)

TRANSPOSE
Réglage: ON, OFF
("Régler Transpose on/off" p.27)

Liste des réglages s'appliquant à la totalité du XP-10 (System Setup)

Procédure de réglage

1. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'allumera.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "System Setup" et pressez [ENTER].

3. Pressez [7] ou [9] jusqu'à obtention de la fonction que vous désirez régler.

* Si vous tenez enfoncé [ENTER] pendant que vous pressez [7] ou [9], vous revenez à l'élément précédent.

4. Utilisez VALUE [-]/[+] pour fixer la valeur.

* Si vous désirez faire des réglages pour d'autres fonctions, répétez les étapes 3–4.

5. Pressez [EDIT]. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaîtra.

* Les réglages de configuration (System Setup) restent actifs même si vous changez de Performance.

Liste des réglages

Réglages relatifs au MIDI et à la hauteur ([7]: MIDI/TUNE)

Local on/off (Local)
Réglage: ON, OFF
("Désactivation de la commande «Local» du XP-10" p.44)

Réception d'initialisation GS (Rx GS Reset)
Réglage: ON, OFF
Ce réglage détermine si le XP-10 recevra ou non les messages d'initialisation GS.
("Précautions à prendre lors de la reproduction" p.49)

Réception des messages exclusifs (Rx System Excl)
Réglage: ON, OFF
("Réglage de la réception de messages exclusifs" p.48)

Transmission des données de Performance (Tx PerformDump)
Réglage: ON, OFF
("Enregistrement des réglages de Performance" p.46)

Transmission de sélection de banque User (Tx UserBankSel)
Réglage: ON, OFF
("Sélection des sons" p.49)

Numéro d'identification d'unité (Device ID#)
Réglage: 1–32
("Réglage du numéro d'identification d'unité" p.46)

Numéro de commande transmis/reçu par le curseur 1 (Slider 1 CC#)
Réglage: 1–31, 64–95
Ce réglage détermine le numéro du message de commande transmis par la MIDI OUT quand le curseur 1 est déplacé.
("Assurez-vous que les réglages de commande du système sont les mêmes pour l'enregistrement et la reproduction" p.47)

Numéro de commande transmis/reçu par le curseur 2 (Slider 2 CC#)
Réglage: 1–31, 64–95
Ce réglage détermine le numéro du message de commande transmis par la MIDI OUT quand le curseur 2 est déplacé.
("Assurez-vous que les réglages de commande système sont les mêmes pour l'enregistrement et la reproduction" p.47)

Numéro de commande transmis/reçu par la pédale (Pedal CC#)
Réglage: 1–31, 64–95
Ce réglage détermine le numéro du message de commande transmis par la MIDI OUT quand la pédale est déplacée.
("Assurez-vous que les réglages de commande système sont les mêmes pour l'enregistrement et la reproduction"" p.47)

CTS/RTS on/off (CTS/RTS)
Réglage: ON, OFF
Si des messages MIDI ne sont pas transmis/reçus correctement par un ordinateur relié par câble informatique, activez le réglage (On) Il passe sur Off automatiquement à la mise sous tension du XP-10.

Transposition générale (MstrKeyShift)
Réglage: -24–+24
("Transposition de la reproduction d'un morceau enregistré (Master Key Shift)" p.48)

Accord général (MasterTune)
Réglage: 415.3–466.2 Hz
("Accord de la hauteur avec d'autres instruments" p.15)

Tempérament (ScaleTune C – ScaleTune B)
Réglage: -64–+63
("Passage d'un tempérament égal à un tempérament pur ou une gamme arabe (Scale Tune)" p.33)

Réglages relatifs aux commandes ([9]: CONTROL)

Réglage du contraste de l'afficheur (LCD Contrast)
Réglage: 1–4
Cela règle la brillance de l'afficheur. Réglez-la pour que l'afficheur soit plus lisible

Mauvais fonctionnement

S'il n'y a pas de son ou si le XP-10 ne fonctionne pas comme vous l'espérez, vérifiez d'abord les points suivants. Si cela ne résoud pas le problème, contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié.

L'appareil ne se met pas sous tension

L'adaptateur secteur est-il correctement connecté à une prise murale et au XP-10?
Vérifiez les connexions de l'adaptateur secteur.

Pas de son / Volume trop faible

Les autres appareils auxquels est connecté le XP-10 sont-ils allumés?
Assurez-vous que votre système ampli/table de mixage est mis sous tension.

Le volume est-il abaissé?
Vérifiez le volume du XP-10 et celui de votre système d'amplification/table de mixage.

Y a-t-il du son aux écouteurs?
S'il y a du son dans les écouteurs, le problème peut venir des câbles de connexion qui sont endommagés ou d'un mauvais fonctionnement de l'ampli ou de la table de mixage. Vérifiez à nouveau les câbles et l'équipement.

Le mode de démonstrations (ROM Play est-il actif)?
Pressez simultanément VALUE[+] et [USER/PRESET], ou pressez [EXIT] pour quitter le mode ROM Play.

La commande «Local» est-elle désactivée?
Réglez Local sur ON (p.44).

Les réglages de volume (Level) de la Performance et de chaque Partie sont-ils abaissés?
Vérifiez le niveau de Performance (p.50) et celui de chaque Partie (p.60).

Un message de volume venant d'un appareil externe a-t-il baissé le volume d'une Partie?
Vérifiez le niveau (Level p.60) de la Partie.

Le canal de transmission correspond-t-il au canal de réception?
Vérifiez le canal de transmission (p.45) et le canal de réception (p.45).

Un Tone ou un ensemble rythmique n'existant pas sur le XP-10 a-t-il été sélectionné depuis un appareil externe?
Vérifiez dans la liste des Tones ou des ensembles rythmiques (p.71, p.74), et re-sélectionnez le Tone u ensemble rythhmique.

La hauteur est incorrecte

La transposition a-t-elle été activée?
Pressez [TRANSPOSE] pour la désactiver.

Le réglage Key Shift est-il correct?
Vérifiez ce réglage (p.27).

Le tempérament est-il activé?
Désactivez Scale Tune (p.33).

Le réglage de transposition général (Master Key Shift) est-il correct?
Vérifiez le réglage (p.48).

Le réglage d'accord général (Master Tune) est-il correct?
Vérifiez le réglage (p.15).

Un message de Pitch Bend a-t-il été reçu d'une unité externe, entraînant un "blocage" de la hauteur?
Déplacez le Pitch Bender.

Impossible de sélectionner des Tones

La commande «Local» est-elle désactivée?
Réglez Local sur on (p.44).

La réception de changement de Tone est-elle désactivée?
Réglez sur On le commutateur de changement de Tone (p.45).

Les effets (Chorus/Reverb) ne s'appliquent pas

Le niveau de Chorus / Reverb ou l'amplitude de Chorus / Reverb sont-ils trop faibles?
Vérifiez les réglages de Chorus Level / Reverb Level (p.25) et Chorus Depth / Reverb Depth (p.25).

Les commandes (Pitch Bender, levier de modulation, pédale, curseur) n'appliquent pas l'effet désiré

Comme le XP-10 a un nombre limité de commandes, chacune accomplit deux fonctions ou plus. Cela signifie que la fonction pilotée par une commande dépendra du mode dans lequel se trouve le XP-10. Pour des détails, référez-vous à "A propos des commandes du XP-10" (p.30).

Des notes "disparaissent"

Le commutateur Solo est-il activé?
Si c'est le cas (p.26) une seule note sera produite à la fois même si vous jouez deux notes ou plus. Si vous désirez jouer plusieurs notes à la fois, réglez sur Off le commutateur solo

Le XP-10 peut produire jusqu'à 28 notes simultanément. Il ne peut pas en produire plus. Réduisez le nombre de Tones utilisés et/ou ajustez le réglage de réserve de voix (p.56).

Les messages MIDI ne sont pas reçus correctement

Le réglage de canal de réception est-il correct?
Vérifiez le canal de réception (p.45)

Les différents commutateurs de réception sont-ils bien réglés?
Vérifiez les réglages du commutateur de réception de changement de Tone (p.45), de réception d'initialisation GS (p.50), et de réception de messages exclusifs (p.48).

Le réglage de numéro d'identification d'unité est-il correct?
Réglez le numéro d'identification d'unité comme à l'enregistrement des données exclusives dans le séquenceur (p.46)

Le tempo de reproduction du séquenceur est-il correct?
Faites reproduire le séquenceur au tempo utilisé lors de l'enregistrement des données exclusives (p.47).

Le commutateur Computer est-il correctement réglé?
Si un appareil MIDI est connecté, réglez le commutateur sur MIDI (p.43).
Si vous avez connecté un ordinateur avec des câbles MIDI, réglez le commutateur sur MIDI (p.55).
Si vous avez connecté un ordinateur à l'aide d'un câble informatique, réglez le commutateur sur Mac, PC-1, ou PC-2 (p.55), selon le type de votre ordinateur et du logiciel séquenceur.

Si les messages MIDI ne sont pas reçus correctement par un ordinateur relié à l'aide d'un câble informatique, réglez CTS/RTS sur ON (P.62).

Les messages ne sont pas bien transmis

Le canal de transmission est-il correct?
Vérifiez le canal de transmission (p.45).

Les différents commutateurs de transmission sont-ils correctement réglés?
Vérifiez les réglages de transmission Performance Dump (p.46) et de sélection de banque User (p.49).

Le commutateur Computer est-il correctement réglé?
Si un appareil MIDI est connecté, réglez-le sur MIDI (p.43).
Si vous avez connecté un ordinateur avec des câbles MIDI, réglez le commutateur sur MIDI (p.55).
Si vous avez connecté un ordinateur à l'aide d'un câble informatique, réglez le commutateur sur Mac, PC-1, ou PC-2 (p.55), selon le type de votre ordinateur et du logiciel séquenceur.

Si les messages MIDI ne sont pas reçus correctement par un ordinateur relié à l'aide d'un câble informatique, réglez sur ON le paramètre CTS/RTS (P.62).

Impossible d'utiliser [SEQ CTRL] pour piloter le démarrage/arrêt de votre séquenceur

Avez-vous bien fait les réglages concernant la synchronisation du séquenceur? Sachez aussi que [SEQ CTRL] ne pilote pas tous les séquenceurs (p.43).

Impossible de correctement reproduire un morceau enregistré

Le morceau est-il reproduit depuis son début?
Faites reproduire le morceau depuis son début.

Des réglages de Performance (Performance Dump) sont-ils enregistrés en début de morceau?
Enregistrez les réglages de Performance (Performance Dump) utiles au morceau en début de celui-ci (p.46).
Sinon, vous pouvez stocker la Performance utilisée comme Performance User avant de commencer à enregistrer. Avant de faire reproduire le morceau enregistré, sélectionnez cette performance (p.46).

Si vous avez créé votre propre morceau compatible General MIDI ou GS, avez-vous enregistré un message de configuration General MIDI ou GS en début de morceau?
Enregistrez un message de configuration General MIDI ou GS en début du morceau (p.50).

Messages d'erreur

Si vous accomplissez une procédure incorrecte ou si une procédure ne peut pas s'exécuter normalement, un message d'erreur apparaît dans l'afficheur. Référez-vous à cette liste et suivez l'action recommandée pour traiter l'erreur correspondant au message affiché.

Quand la pile devient trop faible

```
Battery Low!
```

Situation: La pile de sauvegarde interne est trop faible.
Action: Contactez un service de maintenance Roland qualifié.

Quand d'autres appareils MIDI sont connectés

```
MIDI Buff. Full!
```

Situation: Plus de données MIDI qu'il n'est possible d'en traiter ont été reçues dans un court instant.
Action: Réduisez la quantité de données MIDI transmises.

Situation: Les données exclusives n'ont pas été correctement reçues.
Action: Après avoir contrôlé l'état des câbles MIDI et des données transmises, reprenez la procédure.

```
MIDI Off Line!
```

Situation: Il est possible qu'un câble MIDI ait été déconnecté ou endommagé.
Action: Vérifiez les connexions ou essayez un autre câble MIDI.

```
Check Sum Error!
```

Situation: Les données exclusives ne sont pas correctement reçues. Il est possible que la valeur de l'octet de vérification (Check Sum) soit incorrecte ou qu'un câble MIDI soit endommagé.
Action: Contrôlez la valeur de l'octet de vérification (check sum). Si elle est incorrecte, corrigez cette valeur et refaites cette procédure.
Action: Essayez la procédure une fois encore avec un autre câble MIDI.

Action: Si un autre appareil MIDI (tel qu'un appareil ayant une fonction MIDI Thru) est connecté entre l'appareil émetteur et l'appareil récepteur, déconnectez cet appareil et faites une connexion directe entre émetteur et récepteur. Essayez ensuite à nouveau la procédure.

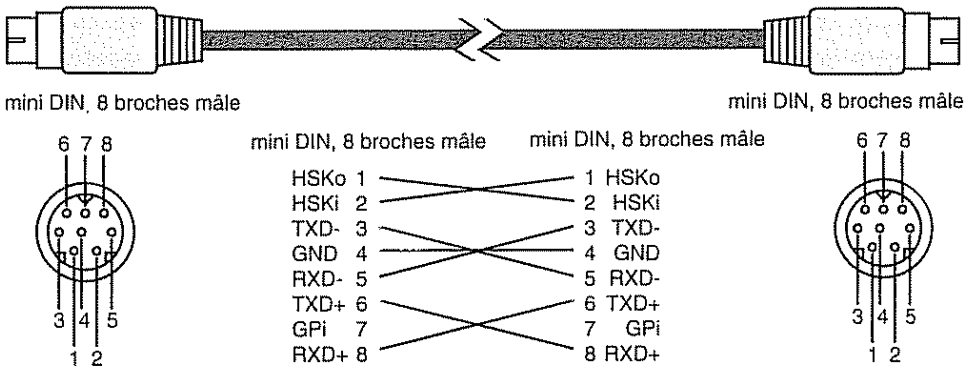
Si le même message d'erreur apparaît malgré cela, contactez un service de maintenance Roland qualifié.

```
No sound!!
   on this Bank
```

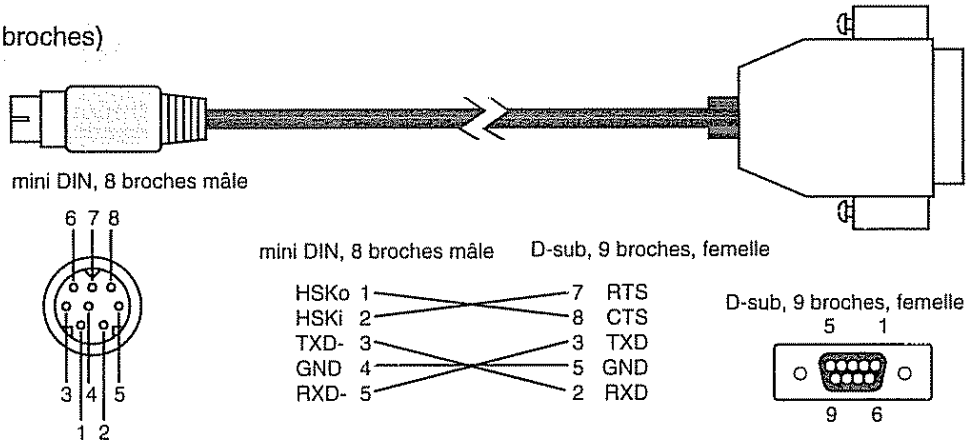
Situation: Un message de sélection de son que le XP-10 a reçu en MIDI IN a demandé un Tone ou un ensemble rythmique que le XP-10 ne possède pas.
Action: Vérifiez le message de sélection de son et changez-le pour qu'il appelle un Tone ou un ensemble rythmique que le XP-10 peut produire (p.71–77).

Schéma de brochage du câble informatique

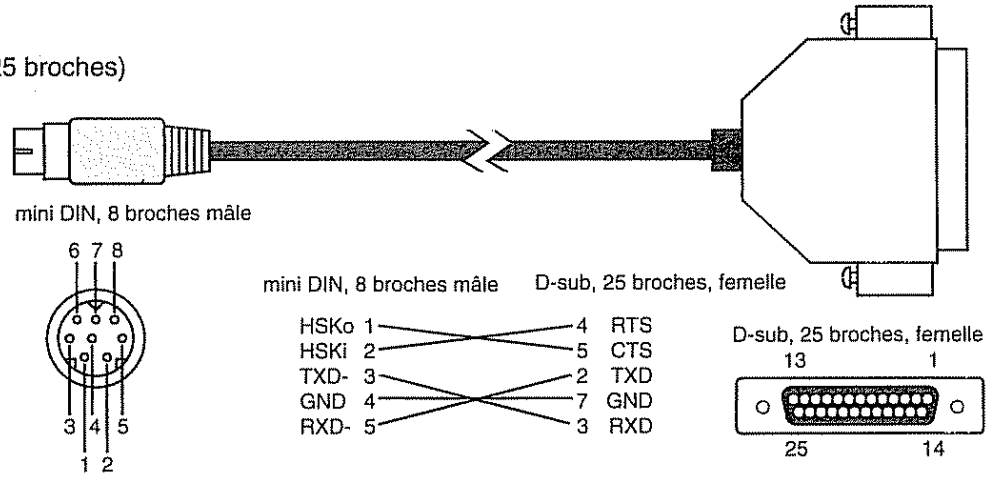
Pour Macintosh Apple



Pour IBM PC/AT (9 broches)



Pour IBM PC/AT (25 broches)



Liste des paramètres

Paramètres de Performance communs à toutes les Parties (Perform Common)

Nom du paramètre		Valeur
Level		0—127 (127)
Chorus	Type	CHORUS1—4 (CHORUS3), FBK CHORUS, FLANGER SHORT DELAY,S DELAY FB
	Level	0—127 (64)
Reverb	Type	ROOM1—3 (HALL2), HALL1—2, PLATE, DELAY, PAN DELAY
	Level	0—127 (64)
MIDI	Tx Channel	PART, 1—16 (PART)
	Rx Tone Change	ON, OFF
Keyboard	Transpose	-24—+24 (-12)
	Split Point	C2—C#7 (C4)
	Upper Part	1—16 (1)
	Lower Part	1—16 (16)
Control	X-dual Ctrl	PEDL, MOD, SLDE
	Mod Asgn	VIBRATO, ENV TIME, PORTA TIME, CUTOFF, RESONANCE RESO+CUTOFF, RESO-CUTOFF, R/RESO-CTOF
	Mod Depth	-64—+63
	Pedal Asgn	HOLD, EXPRESSION, ENV TIME, PORTA TIME, CUTOFF RESONANCE, RESO+CUTOFF, RESO-CUTOFF, R/RESO-CTOF
	Pedal Depth	-64—+63
	Slider Asgn	F-LFO I LFO-R, A-LFO I LFO-R, CUTOF I RESO, ATTCK I RELES CHORS I REVRB, RS-CO I PORTA
Arpeggio	Style	1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, GLISSANDO, SEQUENCE A—C ECHO, WALTZ, SWING WALZ, SYN BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP WALK BASS, SNGL CUT'N, CHRD CUT'N, STRM CUT'N, REGGAE PIANO BKNG, CLAVI CHRD, PERCUSSION, STRUMMING, HARP SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, LIMITLESS
	Motif	SINGLE UP, SINGL DOWN, SNGL UP&DW, SNGL RANDM , DUAL UP DUAL DOWN, DUAL UP&DW, DUL RANDOM, NOTE ORDER GLISSANDO, CHORD, BAS+CHORD1—5, BASS+UP1—8, BASS+RND1—3 TOP+UP1—6
	Beat Ptrn	1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1—3, 1/32 1—3, SEQ-A1—6, SEQ-B1—4 SEQ-C1—2, ECHO1—3, MUTE01—12, CUT1—2, REGGAE, REF1—2 PERC1—4, WALKBS, STRUM1—2, HARP, BOUND, RANDOM
	Tempo	20—250
	Octave Range	-3—+3
	Key Velo	1—127, REAL
	Shuffle Rate	50—90
	Groove Rate	0—100
	Slider1	INT TMPO, SHUFFL R, GROOVE R
	Slider2	INT TMPO, SHUFFL R, GROOVE R
	Sync Source	INT, MIDI
Keyboard Mode		SINGLE (SINGLE), DUAL, X-DUAL, SPLIT
Arpeggio		ON, OFF
	Palette select	ON, OFF
Transpose		ON, OFF (OFF)

( ) : réglage GS initial (GS Reset)
Les paramètres sans ( ) ne sont pas affectés par la réception d'un message d'initialisation GS (GS Reset)

Paramètres de Performance réglés pour chaque Partie (Perform Part)

Nom du paramètre		Valeur
Level		0—127 (100)
Pan		RND, L63—R63 (0)
Chorus Depth		0—127 (0)
Reverb Depth		0—127 (40)
MIDI	Rx Channel	1—16, OFF (même que le numéro de Partie)
Tune	Key Shift	-24—+24 (0)
	Scale Tune	ON, OFF (OFF)
keyboard	Velo Sens	0—127 (64)
	Solo Switch	ON, OFF (OFF)
	Porta Time	OFF, 1—127 (OFF)
Control	Bend Range	0—+24 (+2)
	VoiceResv	0—28 (Partie 1=6, Parties 2—10=2, Parties 11—16=0)
	Tone Type	TONE, DRUM1, DRUM2 (Partie 10=DRUM1, Autres Parties=TONE)

Paramètres de Tone (Tone)

Nom du paramètre		Valeur
Vibrato	Vib Rate	-50—+50 (0)
	Vib Depth	-50—+50 (0)
	Vib Delay	-50—+50 (0)
Filter	FilterCutoff	-50—+16 (0)
	Filter Reso	-50—+50 (0)
Envelope	Env Attack	-50—+50 (0)
	Env Decay	-50—+50 (0)
	Env Release	-50—+50 (0)

Paramètres d'ensemble rythmique (Drum)

Nom du paramètre	Valeur
Pitch	-24—+24
Level	0—127
Pan	RND, L63—R63
Reverb Depth	0—127

Paramètres affectant la totalité du XP-10 (System Setup)

Nom du paramètre		Valeur
MIDI	Local	**ON**, OFF
	Rx GS Reset	**ON**, OFF
	Rx System Excl	**ON**, OFF
	Tx PerformDump	ON, **OFF**
	Tx UserBankSel	**ON**, OFF
	Device ID#	1—**17**—32
	Slider1 CC#	1—**16**—31, 64—95
	Slider2 CC#	1—**17**—31, 64—95
	Pedal CC#	1—**4**—31, 64—95
	CTS/RTS	ON, **OFF**
Tune	MstrKeyShift	-24—**0**—+24
	MasterTune	415.3—**440.0**—466.2 (440.0)
	ScaleTune(C—B)	-64—**0**—+63
Control	LCD Contrast	1—**2**—4

En gras : réglage d'usine
( ) : réglage GS initial (GS Reset)
Les paramètres sans ( ) ne sont pas affectés par la réception d'un message d'initialisation GS (GS Reset).

Liste des Performances

Performances Preset

No.	Contenu		
1	Dual	U:Piano 3, L:Orchestra	
2	Dual	U:SA E Piano 2, L:Soft Pad	
3	Split	U:MellowRhodes, L:Fingered Bs2	/Arpégiateur
4	Split	U:Clav , L:Fingered Bs2	/Arpégiateur
5	X-Dual	U:DistOrg Fast, L:DistOrg Slow	
6	Single	1:Full Organ	/Arpégiateur
7	X-Dual	U:Clav , L:Synth Bass 1	
8	Dual	U:Nylon+Steel, L:Tron Flute	
9	Dual	U:Feedback Gt2, L:Gt Harmonics	
10	Dual	U:Clean Gt , L:12-str Gt2	
11	Dual	U:Nylon Gt 3, L:SoftBellPad	
12	Dual	U:SH101 Bs 2, L:Funk Gt 2	
13	Single	1:Clean Gt	/Arpégiateur
14	Split	U:Power Guitar, L:Fingered Bs3	/Arpégiateur
15	Single	1:Nylon-str Gt	/Arpégiateur
16	Split	U:Harmonica, L:Steel-strGt2	/Arpégiateur
17	Single	1:PizzicatoStr	/Arpégiateur
18	Split	U:Tron Flute, L:Tron Strings	
19	Dual	U:OB Brass, L:P5 Saw Lead	
20	Split	U:Brass 2. L:Slap Bass 2	/Arpégiateur
21	Dual	U:BreathyTenor, L:Twin Trumpet	
22	Split	U:Flute 2, L:12-str Gt2	/Arpégiateur
23	Dual	U:Tp & Sax, L:MutedTrumpet	/Arpégiateur
24	Dual	U:JP8 Square, L:Muted Clav	
25	Dual	U:LFO Saw, L:FM Lead	/Arpégiateur
26	Dual	U:Saw wave, L:5th Saw wave	/Arpégiateur
27	Split	U:FM Lead, L:JP Bass	/Arpégiateur
28	Dual	U:P5 Poly, L:JP8 Pulse	/Arpégiateur
29	Dual	U:TB303 Bs1	/Arpégiateur
30	Single	1:Shamisen	/Arpégiateur
31	X-Dual	U:Cello. L:Trombone	
32	Split	U:Impact Hit, L:DANCE (Drum Set)	/Arpégiateur
33	Réglage de Tones style House		
34	Réglage de Tones style Techno		
35	Réglage de Tones style Dance		
36	Réglage de Tones style Acid Jazz		
37	Réglage de Tones style Electronic Pop		
38	Réglage de Tones style Pop		
39	Réglage de Tones style Ballade		
40	Réglage de Tones style Hip Hop		
41	Réglage de Tones style Funk Rock		
42	Réglage de Tones style Fusion		
43	Réglage de Tones style Heavy Metal		
44	Réglage de Tones style Hard Rock		
45	Réglage de Tones style latino-américain		
46	Réglage de Tones style New Age		
47	Réglage de Tones style orchestre (1)		
48	Réglage de Tones style orchestre (2)		
49	Réglage de Tones style musique de chambre		
50	Réglage de Tones style Baroque		
51	Réglage de Tones style africain		
52	Réglage de Tones style World Music		
53	Réglage de Tones style asiatique		
54	Réglage de Tones style Blues		
55	Réglage de Tones style Country		
56	Réglage de Tones style Folk		
57	Réglage de Tones style Reggae		
58	Réglage de Tones style Big Band		
59	Ensemble de sons pour jazz acoustique		
60	Réglage de Tones style Jazz New Orleans		
61	Ensemble de sons pour morceau de démonstration "POWER"		
62	Ensemble de sons pour morceau de démonstration "MANGOLAY"		
63	Ensemble de sons pour morceau de démonstration "KAI STRUTS HIS STUFF"		
64	Ensemble de sons pour morceau de démonstration "KALEIDOSCOPE"		

1–16, U, L : Partie

* Les Performances 33–60 sont des ensembles sonores adaptés à divers genres musicaux

Performances User

No.	Contenu		
1	Single	1:SA E.Piano 2	
2	Dual	U:Thick Matrix, L: Warm Pad	
3	Split	U:Rattle Pad, L:CS Bass	/Arpégiateur
4	Dual	U:Square, L:Saw	/Arpégiateur
5	Dual	U:Rock Rhythm, L:Analog Clav	/Arpégiateur
6	Dual	U: CS Bass, L: Saw	/Arpégiateur
7	Dual	U: Analog Clav , L: Saw	/Arpégiateur
8	Split	U:Flute 2, L:Harp	/Arpégiateur
9	X-Dual	U:Echo Drops, L:Soundtrack	
10	Dual	U:SA E Piano 1, L:SA E.Piano 2	
11	Dual	U:SA E Piano 1, L:Syn Strings1	
12	Single	1:Mellow Rhodes	
13	X-Dual	U:Detuned EP 2, L:SA E Piano 1	
14	Single	1:Reso Clav	/Arpégiateur
15	Single	1:FM Slap	/Arpégiateur
16	Split	U:DistOrg VSw, L:Organ 2	
17	Dual	U:Augklun, L:African Wood	
18	Dual	U:African Wood, L:XP Heaven	
19	Pour 1:Nylon-str Gt, 14:Steel-strGt2, et 15:12-str Gt2. le canal de réception est le 1		
20	Pour 1:Dist Gt 2, 2:Fingered Bs3, 3:Rock Rhythm, et 4:Power Guitar, le canal de réception est le 1		
21	X-Dual	U:Rock Rhythm, L:Feedback Gt2	
22	Dual	U:XP Heaven, L:Clean Gt 2	
23	Single	1:Chorus Gt.2	/Arpégiateur
24	X-Dual	U:Banjo, L:Clean Gt.2	
25	Split	U:Sweep pad 2, L:TB303 Bs 1	/Arpégiateur
26	Dual	U:Reso Saw, L:Synth Bass 3	/Arpégiateur
27	Pour 1:Pulsey Key, 14:Pulsey Key, et 15:OB Stab, le canal de réception est le 1		
28	Dual	U:XP Heaven, L:Fantasia	
29	Dual	U:Thunder Bell, L:Silky Pad	
30	X-Dual	U:Clav., L:SH101 Bs 3	
31	X-Dual	U:P5 Saw Lead, L:P5 Saw Lead	
32	X-Dual	U:Saw Wave, L:Saw Wave	
33	Split	U:Octave Pad, L:SH101 Bs 3	
34	Dual	U:Punch, L:Screaming	/Arpégiateur
35	Dual	U:JP8 Square, L:Saw Wave	/Arpégiateur
36	Single	1:Rhythmic saw	/Arpégiateur
37	Dual	U:TB303 Bs 2, L:Synth Bass 1	/Arpégiateur
38	Split	U:Anklung Pad, L:SynthBass101	
39	X-Dual	U:Charang, L:5th Saw Wave	
40	Dual	U:OB Brass, L:OB Stab	
41	Dual	U:Brass 2, L:Tp & Sax	
42	Dual	U:BreathyTenor, L:Alto sax	
43	Pour 1:Soprano Sax2, 13:Piccolo, 14:Shakuhachi, et 15:Flute, le canal de réception est le 1		
44	Pour 1:BreathyTenor, 12:BreathyTenor, 13:BreathyTenor, 14:Baritone Sax, et 15:Alto Sax, le canal de réception est le 1 Pour 5:Brass 1, 6:Trumpet 2, 7:Trombone, et 8:French Horn, le canal de réception est le 5		
45	Split	U:Soprano sax2, L:Acoustic Bs.	
46	Dual	U:Flute 2, L:Slow Strings	
47	X-Dual	U:BreathyTenor, L:Soprano Sax2	
48	Pour 1:Fourth Pets, 14:Fourth Pets, et 15:Strings, le canal de réception est le 1		
49	Dual	U:Choir Aahs 2, L:OB Strings	
50	Dual	U:Syn Strings3, L:Choir Aahs	
51	Pour 1:D50 Organ, 14:Church Org 1, and 15:Choir Aars, le canal de réception est le 1		
52	Single	1:OB String	
53	Pour 1:Strings, 2:Oboe, 3:Clarinet, 4:Bassoon, 5:French Horn, 7:Trombone, 8:Timpani, 9:Flute, 11:Strings, 12:Strings, 13:Strings, et 14:Strings, le canal de réception est le 1.		
54	Split	U:bandoneon, L:Accordion It	/Arpégiateur
55	Dual	U:Sitar 2, L:Clean Gt.2	
56	Split	U:Shakuhachi, L:Taiko	/Arpégiateur
57	Split	U:Shakuhachi, L:Koto	/Arpégiateur
58	Single	1:Sitar 2	/Arpégiateur
59	Dual	U:LFO RAVE, L:Starship	
60	Dual	U:RAVE Vox, L:Thnder Bell	
61	Single	1:Car-Pass	/Arpégiateur
62	Single	1:SFX (Drum Set)	/Arpégiateur
63	Single	1:Tape Stop	/Arpégiateur
64	Dual	U:KeyOFF Hit, L:Applause	

1–16, U, L : Partie

* Dans le cas de Performances qui utilisent le même canal de réception pour plusieurs Parties, ces Parties joueront simultanément quand un message de note est reçu pour leur canal

Liste des Tones

GROUPE DE TONES 1 Pianos

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
1	0		Piano 1	1
	8	1	Piano 1w	2
	16	2	Piano 1d	1
2	0		Piano 2	1
	8	1	Piano 2w	2
3	0		Piano 3	1
	8	1	Piano 3w	2
4	0		Honky-tonk	2
	8	1	Honky-tonk w	2
5	0		E.Piano 1	1
	8	1	Detuned EP 1	2
	16	2	E.Piano 1v	2
	24	3	60's E.Piano	1
	66	4	SA E.Piano 1	+ 2
	67	5	SA E.Piano 2	+ 2
	68	6	60's EPiano2	+ 1
	69	7	MellowRhodes	+ 2
6	0		E.Piano 2	1
	8	1	Detuned EP 2	2
	16	2	E.Piano 2v	2
	66	3	FM E.Piano 1	+ 2
	67	4	FM E.Piano 2	+ 2
	68	5	FM E.Piano 3	+ 2
7	0		Harpsichord	1
	8	1	Coupled Hps.	2
	16	2	Harpsi.w	2
	24	3	Harpsi.o	2
8	0		Clav	1
	66	1	Muted Clav.	+ 1
	67	2	Reso Clav	+ 1
	68	3	Analog Clv.	+ 2

GROUPE DE TONES 2
Percussions chromatiques

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
9	0		Celesta	1
10	0		Glockenspiel	1
11	0		Music Box	1
12	0		Vibraphone	1
	8	1	Vib.w	2
13	0		Marimba	1
	8	1	Marimba w	2
14	0		Xylophone	1
15	0		Tubular-bell	1
	8	1	Church Bell	1
	9	2	Carillon	1
16	0		Santur	1

Pg : numéro de programme (de Tone)
CC0 : valeur de la commande 0 (les Tones avec CC0=0 sont des Tones principaux)
Va : numéro de variation
V : nombre de voix utilisées
\+ : Tone propre au XP-10
* : un instrument de percussion ou un effet spécial qui ne peut pas servir à jouer une mélodie. Jouez une note autour de C 4 (do4, note numéro 60)

GROUPE DE TONES 3 Orgues

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
17	0		Organ 1	1
	8	1	Detuned Or.1	2
	16	2	60's Organ 1	1
	32	3	Organ 4	2
	66	4	Full Organ	+ 1
	67	5	VS Organ	+ 2
18	0		Organ 2	1
	8	1	Detuned Or.2	2
	32	2	Organ 5	2
19	0		Organ 3	2
	66	1	DistOrg.Slow	+ 1
	67	2	DistOrg.Fast +	1
	68	3	DistOrg. VSw	+ 1
	69	4	D50 Organ	+ 2
20	0		Church Org.1	1
	8	1	Church Org.2	2
	16	2	Church Org.3	2
	66	3	Digi Church +	2
21	0		Reed Organ	1
22	0		Accordion Fr	2
	8	1	Accordion It	2
23	0		Harmonica	1
24	0		Bandoneon	2

GROUPE DE TONES 4 Guitares

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
25	0		Nylon-str.Gt	1
	8	1	Ukulele	1
	16	2	Nylon Gt.o	2
	32	3	Nylon Gt.2	1
	66	4	Nylon Gt.3	+ 1
26	0		Steel-str.Gt	1
	8	1	12-str Gt	2
	16	2	Mandolin	1
	66	3	Steel-strGt2	+ 1
	67	4	12-str.Gt2	+ 2
	68	5	Nylon+Steel	+ 2
27	0		Jazz Gt.	1
	8	1	Hawaiian Gt	1
28	0		Clean Gt.	1
	8	1	Chorus Gt	2
	66	2	Clean Gt.2	+ 1
	67	3	Chorus Gt.2	+ 2
29	0		Muted Gt.	1
	8	1	Funk Gt	1
	16	2	Funk Gt.2	1
30	0		Overdrive Gt	1
	66	1	5th Overdrv	+ 2
	67	2	5th Overdrv2	+ 2
31	0		DistortionGt	1
	8	1	Feedback Gt.	2
	66	2	Dist. Gt.2	+ 1
	67	3	Feedback Gt2	+ 2
	68	4	5th Dist.	+ 2
	69	5	Power Guitar	+ 2
	70	6	Muted Dis Gt	+ 1
	71	7	Rock Rhythm	+ 2
32	0		Gt.Harmonics	1
	8	1	Gt Feedback	1

GROUPE DES TONES 5 Basses

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
33	0		Acoustic Bs.	1
34	0		Fingered Bs	1
	66	1	Fingered Bs2 +	1
	67	2	Fingered Bs3 +	2
35	0		Picked Bs.	1
	66	1	Picked Bass2 +	1
	67	2	Muted PickBs	+ 1
36	0		Fretless Bs	1
37	0		Slap Bass 1	1
38	0		Slap Bass 2	1
	66	1	FM Slap	+ 2
39	0		Synth Bass 1	1
	1	1	Synth Bass101	1
	8	2	Synth Bass 3	1
	66	3	SH101 Bs 1	+ 1
	67	4	SH101 Bs 2	+ 1
	68	5	SH101 Bs 3	+ 1
	69	6	TB303 Bs 1	+ 1
	70	7	TB303 Bs 2	+ 1
	71	8	TB303 Bs 3	+ 1
	72	9	FM Super Bs	+ 1
	73	10	P5 Bass	+ 1
	74	11	Sine Bass	+ 1
40	0		Synth Bass 2	2
	8	1	Synth Bass 4	2
	16	2	Rubber Bass	2
	66	3	JP Bass	+ 2
	67	4	CS Bass	+ 2

GROUPE DE TONES 6 Cordes/Orchestre

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
41	0		Violin	1
	8	1	Slow Violin	1
42	0		Viola	1
43	0		Cello	1
44	0		Contrabass	1
45	0		Tremolo Str	1
46	0		PizzicatoStr	1
47	0		Harp	1
48	0		Timpani	1

GROUPE DE TONES 7 Ensemble

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
49	0		Strings	1
	8	1	Orchestra	2
50	0		Slow Strings	1
51	0		Syn.Strings1	1
	8	1	Syn.Strings3	2
	66	2	Syn.Strings4	+ 2
	67	3	OB Strings	+ 2
52	0		Syn.Strings2	2
	66	1	Syn Strings5	+ 2
	67	2	Tron Strings	+ 2
53	0		Choir Aahs	1
	32	1	Choir Aahs 2	1
54	0		Voice Oohs	1
55	0		SynVox	1
56	0		OrchestraHit	2
	66	1	Orch. Hit 2	+ 2
	67	2	Impact Hit	+ 1
	68	3	Double Hit	+ 2
	69	4	KeyOFF Hit	+*2

GROUPE DE TONES 8 Cuivres

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
57	0		Trumpet	1
	66	1	Trumpet 2	+ 1
	67	2	Twin Trumpet	+ 2
	68	3	Fourth Pets	+ 2
58	0		Trombone	1
	1	1	Trombone 2	2
59	0		Tuba	1
60	0		MutedTrumpet	1
61	0		French Horn	2
	1	1	Fr Horn 2	2
62	0		Brass 1	1
	8	1	Brass 2	2
	66	2	Tp & Sax	+ 2
63	0		Synth Brass1	2
	8	1	Synth Brass3	2
	16	2	AnalogBrass1	2
	66	3	P5 Brass	+ 2
	67	4	OB Brass	+ 2
64	0		Synth Brass2	2
	8	1	Synth Brass4	1
	16	2	AnalogBrass2	2
	66	3	Spid Brass	+ 1
	67	4	Soft Brass	+ 1

GROUPE DE TONES 9 Anches

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
65	0		Soprano Sax	1
	66	1	Soprano Sax2	+ 1
66	0		Alto Sax	1
67	0		Tenor Sax	1
	66	1	BreathyTenor	+ 1
68	0		Baritone Sax	1
69	0		Oboe	1
70	0		English Horn	1
71	0		Bassoon	1
72	0		Clarinet	1

GROUPE DE TONES 10 Tuyaux

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
73	0		Piccolo	1
74	0		Flute	1
	66	1	Flute 2	+ 1
	67	2	Tron Flute	+ 1
75	0		Recorder	1
76	0		Pan Flute	1
	66	1	Pan Flute 2	+ 2
77	0		Bottle Blow	2
78	0		Shakuhachi	2
79	0		Whistle	1
80	0		Ocarina	1

Pg : numéro de programme (de Tone)
CC0 : valeur de la commande 0 (les Tones avec CC0=0 sont des Tones principaux)
Va : numéro de variation
V : nombre de voix utilisées
\+ : Tone propre au XP-10
* : un instrument de percussion ou un effet spécial qui ne peut pas servir à jouer une mélodie. Jouez une note autour de C 4 (do4, note numéro 60).

GROUPE DE TONES 11 Synthés solo

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
81	0		Square Wave	2
	1	1	Square	1
	8	2	Sine Wave	1
	66	3	JP8 Square	+ 1
	67	4	OB Lead	+ 2
	68	5	JP8 Pulse	+ 2
	69	6	FM Lead	+ 1
	70	7	FM Lead 2	+ 2
82	0		Saw Wave	2
	1	1	Saw	1
	8	2	Doctor Solo	2
	66	3	P5 Poly	+ 2
	67	4	GR300 Lead	+ 1
	68	5	P5 Saw Lead	+ 1
	69	6	Mg Lead	+ 1
	70	7	Reso Saw	+ 1
	71	8	Cheese Saw	+ 1
	72	9	Cheese Saw 2	+ 2
	73	10	Rhythmic Saw	+ 2
	74	11	LFO Saw	+ 2
83	0		Syn Calliope	2
84	0		Chiffer Lead	2
85	0		Charang	2
86	0		Solo Vox	2
	66	1	RAVE Vox	+ 2
87	0		5th Saw Wave	2
	66	1	5th Lead	+ 2
	67	2	5th Ana Clav +	2
88	0		Bass & Lead	2

GROUPE DE TONES 12

Nappes de synthé etc.

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
89	0		Fantasia	2
	66	1	XP Heaven	+ 2
90	0		Warm Pad	1
	66	1	Soft Pad	+ 2
	67	2	Thick Matrix	+ 1
	68	3	Octave Pad	+ 2
	69	4	Random Pad	+ 2
91	0		Polysynth	2
	66	1	OB Stab	+ 1
92	0		Space Voice	1
	66	1	LFO Vox	+ 2
93	0		Bowed Glass	2
	66	1	SoftBellPad	+ 2
	67	2	JP8 Sqr Pad	+ 2
94	0		Metal Pad	2
95	0		Halo Pad	2
96	0		Sweep Pad	1
	66	1	Sweep Pad 2	+ 2

GROUPE DE TONES 13 Synthés (SFX)

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
97	0		Ice Rain	2
	66	1	Angklung	+ 1
	67	2	Rattle Pad	+ 2
	68	3	African Wood	+ 2
98	0		Soundtrack	2
	66	1	XP Prologue	+ 2
	67	2	SoftBellPd2	+ 2
99	0		Crystal	2
	1	1	Syn Mallet	1
100	0		Atmosphere	2
	66	1	Pulsey Key	+ 2
	67	2	Sine Rhodes	+ 1
101	0		Brightness	2
102	0		Goblin	2
	66	1	Anklung Pad	+ 2
	67	2	LFO Pad	+ 2
	68	3	Thunder Bell	+ 2
	69	4	Falling Down	+ 2
	70	5	LFO RAVE	+ 2
103	0		Echo Drops	1
	1	1	Echo Bell	2
	2	2	Echo Pan	2
	66	3	Pan Sequence	+ 2
104	0		Star Theme	2
	66	1	Dream Pad	+ 2
	67	2	Silky Pad	+ 2

GROUPE DE TONES 14 Ethniques

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
105	0		Sitar	1
	1	1	Sitar 2	2
106	0		Banjo	1
107	0		Shamisen	1
108	0		Koto	1
	8	1	Taisho Koto	2
109	0		Kalimba	1
110	0		Bagpipe	1
111	0		Fiddle	1
112	0		Shanai	1

GROUPE DE TONES 15 Percussions

Pg	CC0	Va	Nom du Tone	V
113	0		Tinkle Bell	1
114	0		Agogo	1
115	0		Steel Drums	1
116	0		Woodblock	* 1
	8	1	Castanets	* 1
117	0		Taiko	* 1
	8	1	Concert BD	* 1
118	0		Melo Tom 1	* 1
	8	1	Melo Tom 2	* 1
119	0		Synth Drum	* 1
	8	1	808 Tom	* 1
	16	2	Elec Perc	* 1
120	0		Reverse Cym	* 1

GROUPE DE TONES 16 SFX

Pg	CC0	Va	Nom du Tone		V
121	0		Gt FretNoise	*	1
	1	1	Gt Cut Noise	*	1
	2	2	String Slap	*	1
122	0		Breath Noise		1
	1	1	Fl Key Click	*	1
123	0		Seashore	*	1
	1	1	Rain	*	1
	2	2	Thunder	*	1
	3	3	Wind	*	1
	4	4	Stream	*	2
	5	5	Bubble	*	2
124	0		Bird	*	2
	1	1	Dog	*	1
	2	2	Horse-Gallop	*	1
	3	3	Bird 2	*	1
125	0		Telephone 1	*	1
	1	1	Telephone 2	*	1
	2	2	DoorCreaking	*	1
	3	3	Door	*	1
	4	4	Scratch	*	1
	5	5	Wind Chimes	*	2
	66	6	Tape Stop +	*	2
126	0		Helicopter	*	1
	1	1	Car-Engine	*	1
	2	2	Car-Stop	*	1
	3	3	Car-Pass	*	1
	4	4	Car-Crash	*	2
	5	5	Siren	*	1
	6	6	Train	*	1
	7	7	Jetplane	*	2
	8	8	Starship	*	2
	9	9	Burst Noise	*	2
	66	10	Calculating +	*	2
127	0		Applause	*	2
	1	1	Laughing	*	1
	2	2	Screaming	*	1
	3	3	Punch	*	1
	4	4	Heart Beat	*	1
	5	5	Footsteps	*	1
128	0		Gun Shot	*	1
	1	1	Machine Gun	*	1
	2	2	Lasergun	*	1
	3	3	Explosion	*	2

Pg : numéro de programme (de Tone)
CC0 : valeur de la commande 0 (les Tones avec CC0=0 sont des Tones principaux)
Va : numéro de variation
V : nombre de voix utilisées
\+ : Tone propre au XP-10
* : un instrument de percussion ou un effet spécial qui ne peut pas servir à jouer une mélodie Jouez une note autour de C 4 (do4, note numéro 60)

Liste des ensembles rythmiques

N° de note		Pg1(1):STANDARD Pg33(6):JAZZ		Pg9:(2)ROOM	Pg17(3):POWER	Pg25(4):ELECTRONIQUE
	10	—		—	—	—
	11	—		—	—	—
C0	12	—		—	—	—
	13	—		—	—	—
	14	—		—	—	—
	15	—		—	—	—
	16	—		—	—	—
	17	—		—	—	—
	18	—		—	—	—
	19	—		—	—	—
	20	—		—	—	—
	21	—		—	—	—
	22	—		—	—	—
	23	—		—	—	—
C1	24	—		—	—	—
	25	—		—	—	—
	26	—		—	—	—
	27	High Q				
	28	Slap				
	29	Scratch Push	[EXC 7]			
	30	Scratch Pull	[EXC 7]			
	31	Sticks				
	32	Square Click				
	33	Metronome Click				
	34	Metronome Bell				
	35	Kick Drum 2/JAZZ BD 2				
C2	36	Kick Drum 1/JAZZ BD 1			MONDO Kick	Elec BD
	37	Side Stick				
	38	Snare Drum 1			Gated SD	Elec SD
	39	Hand Clap				
	40	Snare Drum 2				Gated SD
	41	Low Tom 2		Room Low Tom 2	Room Low Tom 2	Elec Low Tom 2
	42	Closed Hi-Hat	[EXC 1]			
	43	Low Tom 1		Room Low Tom 1	Room Low Tom 1	Elec Low Tom 1
	44	Pedal Hi-Hat	[EXC 1]			
	45	Mid Tom 2		Room Mid Tom 2	Room Mid Tom2	Elec Mid Tom 2
	46	Open Hi-Hat	[EXC 1]			
	47	Mid Tom 1		Room Mid Tom 1	Room Mid Tom 1	Elec Mid Tom 1
C3	48	High Tom 2		Room Hi Tom 2	Room Hi Tom 2	Elec Hi Tom 2
	49	Crash Cymbal 1				
	50	High Tom 1		Room Hi Tom 1	Room Hi Tom 1	Elec Hi Tom 1
	51	Ride Cymbal 1				
	52	Chinese Cymbal				Reverse Cymbal
	53	Ride Bell				
	54	Tambourine				
	55	Splash Cymbal				
	56	Cowbell				
	57	Crash Cymbal 2				
	58	Vibra-slap				
	59	Ride Cymbal 2				
C4	60	High Bongo				
	61	Low Bongo				
	62	Mute High Conga				
	63	Open High Conga				
	64	Low Conga				
	65	High Timbale				
	66	Low Timbale				
	67	High Agogo				
	68	Low Agogo				
	69	Cabasa				
	70	Maracas				
	71	Short Hi Whistle	[EXC 2]			
C5	72	Long Low Whistle	[EXC 2]			
	73	Short Guiro	[EXC 3]			
	74	Long Guiro	[EXC 3]			
	75	Claves				
	76	High Wood Block				
	77	Low Wood Block				
	78	Mute Cuica	[EXC 4]			
	79	Open Cuica	[EXC 4]			
	80	Mute Triangle	[EXC 5]			
	81	Open Triangle	[EXC 5]			
	82	Shaker				
	83	Jingle Bell				
C6	84	Bell Tree				
	85	Castanets				
	86	Mute Surdo	[EXC 6]			
	87	Open Surdo	[EXC 6]			
	88	—		—	—	—
	89	—		—	—	—
	90	—		—	—	—
	91	—		—	—	—
	92	—		—	—	—
	93	—		—	—	—
	94	—		—	—	—
	95	—		—	—	—
C7	96	—		—	—	—
	97	—		—	—	—
	98	—		—	—	—
	99	—		—	—	—
	100	—		—	—	—
	101	—		—	—	—
	102	—		—	—	—
	103	—		—	—	—
	104	—		—	—	—
	105	—		—	—	—
	106	—		—	—	—

Pg n° : Numéro de programme
( ) : Numéro d'ensemble rythmique
** : instrument de percussion utilisant 2 voix (les autres utilisant 1 voix)
vierge : identique au son de STANDARD
- : pas de son
[EXC] : ne pourra pas être produit en même temps qu'un autre instrument ayant le même numéro d'exclusion

N° de note		Pg26(5):TR-808		Pg41(7):BALAIS	Pg49(8):ORCHESTRE		Pg57(9):SFX (effets spéciaux)	
		—		—	—		—	
	10	—		—	—		—	
	11	—		—	—		—	
C0	12	—		—	—		—	
	13	—		—	—		—	
	14	—		—	—		—	
	15	—		—	—		—	
	16	—		—	—		—	
	17	—		—	—		—	
	18	—		—	—		—	
	19	—		—	—		—	
	20	—		—	—		—	
	21	—		—	—		—	
	22	—		—	—		—	
	23	—		—	—		—	
C1	24	—		—	—		—	
	25	—		—	—		—	
	26				Closed Hi-Hat	[EXC 1]	—	
	27				Pedal Hi-Hat	[EXC 1]	—	
	28				Open Hi-Hat	[EXC 1]	—	
	29				Ride Cymbal		—	
	30						—	
	31						—	
	32						—	
	33						—	
	34			Jazz BD2	Concert BD 2		—	
	35	808 Bass Drum		Jazz BD1	Concert BD 1		—	
C2	36	808 Rim Shot					—	
	37	808 Snare Drum		Brush Tap	Concert SD		—	
	38			Brush Slap	Castanets		High Q	
	39			Brush Swirl	Concert SD		Slap	
	40	808 Low Tom2			Timpani F		Scratch Push	[EXC 7]
	41	808 CHH	[EXC 1]		Timpani F#		Scratch Pull	[EXC 7]
	42	808 Low Tom1			Timpani G		Sticks	
	43	808 CHH	[EXC 1]		Timpani G#		Square Click	
	44	808 Mid Tom2			Timpani A		Metronome Click	
	45	808 OHH	[EXC 1]		Timpani A#		Metronome Bell	
	46	808 Mid Tom1			Timpani B		Guitar Sliding Finger	
	47	808 Hi Tom2			Timpani c		Guitar Cutting Noise(down)	
C3	48	808 Cymbal			Timpani c#		Guitar Cutting Noise(up)	
	49	808 Hi Tom1			Timpani d		String Slap of Double Bass	
	50				Timpani d#		Fl Key Click	
	51				Timpani e		Laughing	
	52				Timpani f		Screaming	
	53						Punch	
	54						Heart Beat	
	55	808 Cowbell					Footsteps 1	
	56				Concert Cymbal 2		Footsteps 2	
	57						Applause	**
	58				Concert Cymbal 1		Door Creaking	
	59						Door	
C4	60						Scratch	
	61	808 High Conga					Wind Chimes	**
	62	808 Mid Conga					Car-Engine	
	63	808 Low Conga					Car-Stop	
	64						Car-Pass	
	65						Car-Crash	**
	66						Siren	
	67						Train	
	68						Jetplane	**
	69	808 Maracas					Helicopter	
	70						Starship	**
	71						Gun Shot	
C5	72						Machine Gun	
	73						Lasergun	
	74	808 Claves					Explosion	**
	75						Dog	
	76						Horse-Gallop	
	77						Birds	**
	78						Rain	
	79						Thunder	
	80						Wind	
	81						Seashore	
	82						Stream	**
	83						Bubble	**
C6	84						—	
	85						—	
	86						—	
	87	—		—	Applause **		—	
	88	—		—	—		—	
	89	—		—	—		—	
	90	—		—	—		—	
	91	—		—	—		—	
	92	—		—	—		—	
	93	—		—	—		—	
	94	—		—	—		—	
	95	—		—	—		—	
C7	96	—		—	—		—	
	97	—		—	—		—	
	98	—		—	—		—	
	99	—		—	—		—	
	100	—		—	—		—	
	101	—		—	—		—	
	102	—		—	—		—	
	103	—		—	—		—	
	104	—		—	—		—	
	105	—		—	—		—	
	106							

Pg n° : Numéro de programme
( ) : Numéro d'ens.rythmique
** : instrument de percussion utilisant 2 voix (les autres utilisant 1 voix)
vierge : identique au son de STANDARD (p.74)
- : pas de son
[EXC] : ne pourra pas être produit en même temps qu'un autre instrument ayant le même numéro d'exclusion

	N° de note	Pg67(10):STANDARD 2 +		Pg68(11):STANDARD 3 +		Pg69(12):ROOM 2 +	Pg70(13):ROCK +
	10	Kick Drum 1					
	11	Kick Drum 2					
C0	12	Standard Kick 1					
	13	Standard Kick 2					
	14	MONDO Kick					
	15	Room Kick					
	16	Punch Kick					
	17	Elec BD					
	18	Round Kick 1					
	19	Round Kick 2					
	20	808 Bass Drum					
	21	TR-808 Kick					
	22	TR-909 Kick					
	23	Techno Kick					
C1	24	Concert BD 1					
	25	Concert BD 2					
	26	Snare Roll					
	27	High Q					
	28	Slap					
	29	Scratch Push	[EXC7]				
	30	Scratch Pull	[EXC7]				
	31	Sticks					
	32	Square Click					
	33	Metronome Click					
	34	Metronome Bell					
	35	Room Kick		Punch Kick		Standard Kick 1	Room Kick
C2	36	Standard Kick 1		Standard Kick 2		Room Kick	Punch Kick
	37	Side Stick					
	38	Standard Snare 1		Standard Snare 2		Room Snare	Rock Snare
	39	Hand Clap					
	40	Piccolo Snare 2		Snare Drum 1		90's Snare	Room Snare
	41	Low Tom 2				Room Low Tom 2	Room Low Tom 2
	42	Closed Hi-hat 2	[EXC1]	Closed Hi-hat 3	[EXC1]		
	43	Low Tom 1				Room Low Tom 1	Room Low Tom 1
	44	Pedal Hi-hat 2	[EXC1]	Pedal Hi-hat 3	[EXC1]		
	45	Mid Tom 2				Room Mid Tom 2	Room Mid Tom 2
	46	Open Hi-hat 2	[EXC1]	Open Hi-hat 3	[EXC1]		
	47	Mid Tom 1				Room Mid Tom 1	Room Mid Tom 1
C3	48	High Tom 2				Room Hi Tom 2	Room Hi Tom 2
	49	Crash Cymbal 1					
	50	High Tom 1				Room Hi Tom 1	Room Hi Tom 1
	51	Ride Cymbal 1					
	52	Chinese Cymbal					
	53	Ride Bell					
	54	Tambourine					
	55	Splash Cymbal					
	56	Cowbell					
	57	Crash Cymbal 2					
	58	Vibra-slap					
	59	Ride Cymbal 2					
C4	60	High Bongo					
	61	Low Bongo					
	62	Mute High Conga					
	63	Open High Conga					
	64	Low Conga					
	65	High Timbale					
	66	Low Timbale					
	67	High Agogo					
	68	Low Agogo					
	69	Cabasa					
	70	Maracas					
	71	Short Hi Whistle	[EXC2]				
C5	72	Long Low Whistle	[EXC2]				
	73	Short Guiro	[EXC3]				
	74	Long Guiro	[EXC3]				
	75	Claves					
	76	High Wood Block					
	77	Low Wood Block					
	78	Mute Cuica	[EXC4]				
	79	Open Cuica	[EXC4]				
	80	Mute Triangle	[EXC5]				
	81	Open Triangle	[EXC5]				
	82	Shaker					
	83	Jingle Bell					
C6	84	Bell Tree					
	85	Castanets					
	86	Mute Surdo					
	87	Open Surdo					
	88	Snare Drum 1					
	89	Snare Drum 2					
	90	Standard Snare 1					
	91	Standard Snare 2					
	92	Room Snare					
	93	Gated SD					
	94	Rock Snare					
	95	Elec SD					
C7	96	Piccolo Snare					
	97	Piccolo Snare 2					
	98	90's Snare					
	99	Techno Snare	**				
	100	808 Snare Drum					
	101	808 Snare Drum2					
	102	TR-909 Snare					
	103	Concert SD					
	104	Loud Snare					
	105	Brush Tap					
	106	Brush Swirl					

Pg n° : Numéro de programme
( ) : Numéro d'ensemble rythmique
+ : Ensemble rythmique propre au XP-10
** : instrument de percussion utilisant 2 voix (les autres utilisant 1 voix)
vierge : identique au son de STANDARD 2 (p.76)
- : pas de son
[EXC] : ne pourra pas être produit en même temps qu'un autre instrument ayant le même numéro d'exclusion

N° de note		Pg n°71(14):TR-909 +		Pg n°72(15):DANCE +		Pg n°73(16):TECHNO +	
	10						
	11						
C0	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
C1	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						
	31						
	32						
	33						
	34						
	35	TR-808 Kick		Techno Kick		Techno Kick	
C2	36	TR-909 Kick		Round Kick 1		Round Kick 2	
	37	808 Rim Shot		808 Rim Shot		808 Rim Shot	
	38	TR-909 Snare		90's Snare		Techno Snare	**
	39						
	40	808 Snare Drum 2		Piccolo Snare 1		Loud Snare	
	41	808 Low Tom 4		Elec Low Tom 2		Elec Low Tom 2	
	42	808 CHH 2	[EXC1]	CR-78 CHH	[EXC1]	Techno CHH	[EXC1]
	43	808 Low Tom 3		Elec Low Tom 1		Elec Low Tom 1	
	44	808 CHH 2	[EXC1]	808 CHH 2 [EXC1]	808 CHH 2	[EXC1]	
	45	808 Mid Tom 4		Elec Mid Tom 2		Elec Mid Tom 2	
	46	808 OHH	[EXC1]	CR-78 OHH	[EXC1]	CR-78 OHH	[EXC1]
	47	808 Mid Tom 3		Elec Mid Tom 1		Elec Mid Tom 1	
C3	48	808 Hi Tom 4		Elec Hi Tom 2		Elec Hi Tom 2	
	49	808 Cymbal		808 Cymbal		808 Cymbal	
	50	808 Hi Tom 3		Elec Hi Tom 1		Elec Hi Tom 1	
	51						
	52			Reverse Cymbal		Reverse Cymbal	
	53						
	54						
	55						
	56	808 Cowbell		808 Cowbell		808 Cowbell	
	57						
	58						
	59						
C4	60						
	61						
	62	808 High Conga		808 High Conga		808 High Conga	
	63	808 Mid Conga		808 Mid Conga		808 Mid Conga	
	64	808 Low Conga		808 Low Conga		808 Low Conga	
	65						
	66						
	67						
	68						
	69						
	70	808 Maracas		808 Maracas		808 Maracas	
	71						
C5	72						
	73						
	74						
	75	808 Claves		808 Claves	808 Claves		
	76						
	77						
	78						
	79						
	80						
	81						
	82						
	83						
C6	84						
	85						
	86						
	87						
	88						
	89						
	90						
	91						
	92						
	93						
	94						
	95						
C7	96						
	97						
	98						
	99						
	100						
	101						
	102						
	103						
	104						
	105						
	106						

Pg n° : Numéro de programme
( ) : Numéro d'ensemble rythmique
\+ : Ensemble rythmique propre au XP-10
** : instrument de percussion utilisant 2 voix (les autres utilisant 1 voix)
vierge : identique au son de STANDARD 2 (p 76)
\- : pas de son
[EXC] : ne pourra pas être produit en même temps qu'un autre instrument ayant le même numéro d'exclusion

Liste des styles d'arpège

Style	Motif	Beat Ptrn	Shuffle Rate	Groove Rate
1/4	<all> (SNGL UP&DW)	(1/4)	50–90 (50)	0–100 (20)
1/6	<all> (SNGL UP&DW)	(1/6)	50–90 (50)	0–100 (20)
1/8	<all> (SNGL UP&DW)	(1/8)	50–90 (50)	0–100 (20)
1/12	<all> (SNGL UP&DW)	(1/12)	50–90 (50)	0–100 (20)
1/16	<all> (SNGL UP&DW)	1/16 1–3 (1/16 2)	50–90 (50)	0–100 (20)
1/32	SINGLE, DUAL, NOTE ORDER, GLISSANDO, BASS+UP1–8, BASS+RND1–3, TOP+UP1–6 (SNGL UP&DW)	1/32 1–3 (1/32 3)	50–90 (50)	0–100 (20)
GLISSANDO	(GLISSANDO)	1/16 1–3, 1/32 1–3 (1/32 1)	50–90 (50)	0–100 (0)
SEQUENCE A	<all> (SNGL UP&DW)	SEQ-A1–6 (SEQ-A1)	50–90 (50)	0–100 (100)
SEQUENCE B	<all> (SNGL UP&DW)	SEQ-B1–4 (SEQ-B1)	50–90 (50)	0–100 (100)
SEQUENCE C	SINGLE, DUAL, NOTE ORDER, GLISSANDO, BASS+UP1–8, BASS+RND1–3, TOP+UP1–6 (SNGL UP&DW)	SEQ-C1–2 (SEQ-C1)	50–90 (50)	0–100 (100)
ECHO	SINGLE, DUAL, NOTE ORDER (SINGLE UP)	ECHO1–3 (ECHO1)	50–90 (50)	0–100 (100)
WALTZ	BAS+CHORD2, BASS+UP2, BASS+RND2, TOP+UP2 (BAS+CHORD2)	1/6, 1/12 (1/6)	50–90 (50)	0–100 (20)
SWING WALZ	BAS+CHORD2, BASS+UP2, BASS+RND2, TOP+UP2 (BAS+CHORD2)	1/16 1–3 (1/16 2)	50–90 (66)	0–100 (20)
SYN BASS	(BASS+UP2)	SEQ-A1, C1 (SEQ-A1)	50–90 (50)	0–100 (100)
HEAVY SLAP	BASS+UP5, TOP+UP5 (BASS+UP5)	MUTE02–03 (MUTE02)	50–90 (50)	0–100 (100)
LIGHT SLAP	BASS+UP5, TOP+UP5 (TOP+UP5)	MUTE02–03 (MUTE03)	50–90 (50)	0–100 (100)
WALK BASS	SINGLE, NOTE ORDER, GLISSANDO (SNGL UP&DW)	WALKBS, REF1 (WALKBS)	50–90 (50)	0–100 (100)
SNGL CUT'N	SINGLE, DUAL, NOTE ORDER, BASS+UP1–8, BASS+RND1–3, TOP+UP1–6 (BASS+UP6)	MUTE01, 04 (MUTE04)	50–90 (50)	0–100 (100)
CHRD CUT'N	(CHORD)	MUTE07–12 (MUTE07)	50–90 (50)	0–100 (100)
STRM CUT'N	SINGLE UP, SINGL DOWN (SINGLE UP)	CUT1–2 (CUT1)	50–90 (50)	0–100 (100)
REGGAE	SINGLE UP, SINGL DOWN (SINGLE UP)	(REGGAE)	50–90 (50)	0–100 (100)
PIANO BKNG	(CHORD)	MUTE12, REF2 (MUTE12)	50–90 (50)	0–100 (100)
CLAVI CHRD	BAS+CHORD4–5 (BAS+CHORD4)	MUTE05–06 (MUTE05)	50–90 (50)	0–100 (100)
PERCUSSION	SINGLE, DUAL, NOTE ORDER, BASS+UP1–8, BASS+RND1–3, TOP+UP1–6 (SINGLE UP)	PERC1–4 (PERC1)	50–90 (50)	0–100 (100)
STRUMMING	SINGLE UP, SINGL DOWN (SINGLE UP)	STRUM1–2 (STRUM1)	50–90 (50)	0–100 (100)
HARP	SINGLE UP, SINGL DOWN, SNGL UP&DW, GLISSANDO (SNGL UP&DW)	(HARP)	50–90 (50)	0–100 (100)
SHAMISEN	TOP+UP4–6 (TOP+UP4)	(SEQ-A2)	50–90 (50)	0–100 (100)
BOUND BALL	SINGLE, DUAL, NOTE ORDER, GLISSANDO (SNGL RANDM)	(BOUND)	50–90 (50)	0–100 (100)
RANDOM	SNGL RANDM, DUL RANDOM, BASS+RND1–3 (SNGL RANDM)	1/4, 1/6, 1/12, 1/16 1–3, 1/32 1–3, RANDOM (1/16 2)	50–90 (50)	0–100 (30)
LIMITLESS	<all> (---)	<all> (---)	50–90 (---)	0–100 (---)

SINGLE : SINGLE UP, SINGL DOWN, SNGL UP&DW, SNGL RANDM
DUAL : DUAL UP, DUAL DOWN, DL UP&DW, DUL RANDOM
<all> : il n'y a pas de restriction à la valeur qui peut être réglée
( ) : réglages initiaux quand chaque style est sélectionné
(---) : le réglage dépendra de la Performance

Section 1 : Données reçues

☒ Messages de voix par canal

● Note off

Statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=dynamique de relâchement : 00H - 7FH (0 - 127)

* Pour les parties rythmiques, ces messages sont reçus si Rx NOTE OFF = ON pour chaque instrument.
* Les valeurs de dynamique de relâchement sont ignorées.

Note on

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=dynamique d'enfoncement : 01H - 7FH (1 - 127)

* Non reçu si Rx.MESSAGE DE NOTE = OFF (la valeur initiale est ON)
* Pour les parties rythmiques ces messages ne sont pas reçus si Rx NOTE ON = OFF pour chaque instrument.

Pression (Aftertouch) polyphonique

Statut	2ème octet	3ème octet
AnH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can.16)
kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=pression : 00H - 7FH (0 - 127)

* Non reçu si Rx PRESSION POLYPHONIQUE = OFF (la valeur initiale est ON)
* L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux il n y aura pas d effet.

● Changement de commande

* Si le numéro de commande qui correspond au paramètre System Setup Slider1 CC#/Slider2 CC#/Pedal CC# est reçu sur le canal de réception de la Partie active, l'effet correspondant aux réglages Performance Common est obtenu. Toutefois, si un message GS Reset est reçu les réglages Performance Common sont désactivés et le changement de commande a l'effet prévu. Les réglages seront reçus sur le canal de réception de la Partie active.
* Quand Rx.CONTROL CHANGE = OFF, tous les messages de commande exceptés les messages de mode sont ignorés
* Une valeur spécifiée par message de commande n est pas invalidée par réception d'un message de changement de programme, etc

○ Sélection de banque (Commande 0,32)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
mm ll=n° de banque : 00H 00H - 7FH 7FH (banque 1 – banque 16384) Valeur initiale = 00H

* Non reçu si Rx.BANK SELECT = OFF. Si "GM System On" est reçu, Rx BANK SELECT passe sur OFF, et les sélections de banque ne sont plus reçues. Si "GS Reset" est reçu, Rx.BANK SELECT passe sur ON. La valeur par défaut à la mise sous tension est ON
* Le LSB de numéro de banque sera traité 00H quelle que soit la valeur reçue. Toutefois, quand vous envoyez des messages de sélection de banque, vous devez envoyer à la fois MSB et LSB (ce dernier avec une valeur 00H).
* La procédure de sélection de banque n est validée qu après réception d'un message de changement de programme

○ Modulation (Commande 1)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
vv=amplitude de modulation : 00H - 7FH (0 - 127)

* Non reçu si Rx.MODULATION = OFF (la valeur initiale est ON)
* L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux cela commande l'amplitude de modulation de hauteur

○ Durée de portamento (Commande 5)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can 16)
vv=durée de portamento : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 00H (0)

* Fixe la rapidité du changement de hauteur obtenu quand le Portamento est activé ou par emploi de la commande de Portamento. La valeur 0 désactive le Portamento

○ Entrée de donnée (Commande 6,38)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can.16)
mm ll= valeur du paramètre spécifié par RPN/NRPN

○ Volume (Commande 7)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
vv=Volume : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 64H (100)

* Ces messages servent à ajuster la balance de volume pour chaque Partie.
* Non reçu si Rx VOLUME = OFF (la valeur initiale est ON)

○ Panoramique (Commande 10)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can 16)
vv=panoramique : 00H - 40H - 7FH
(Gauche - Centre - Droite) Valeur initiale = 40H (Centre)

* Pour les Parties rythmiques, c'est un réglage relatif du panoramique de chaque instrument.
* Non reçu si Rx.PANORAMIQUE = OFF (la valeur initiale est ON)

○ Expression (Commande 11)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can.16)
vv=Expression : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 7FH (127)

* Peut être utilisé indépendamment des messages de volume. Ces messages servent à l expression musicale au cours du jeu; par exemple, pour les mouvements de pédale d'expression crescendo et decrescendo
* Non reçu si Rx EXPRESSION = OFF (la valeur initiale est ON)

○ Hold 1 (sustain) (Commande 64)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can.16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON

* Non reçu si Rx.HOLD1 = OFF (la valeur initiale est ON)

○ Portamento (Commande 65)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON

* Non reçu si Rx.PORTAMENTO = OFF (la valeur initiale est ON)

○ Sostenuto (Commande 66)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	42H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can.16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON

* Non reçu si Rx.SOSTENUTO = OFF (la valeur initiale est ON)

● Commande de Portamento (Commande 84)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	54H	kkH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
kk=numéro de note source : 00H - 7FH (0 - 127)

* Un message Note On reçu immédiatement après un message de commande de Portamento donne la note demandée par le message Note On, mais avec une hauteur obtenue progressivement depuis celle de la note source.
* Si un son correspondant au numéro de note source est déjà en cours, il se poursuit (legato) et passe progressivement à la note demandée par le prochain message Note On reçu
* La rapidité du changement de hauteur causé par la commande de Portamento est fixée par la durée de Portamento.

Exemple 1)

En MIDI	Description	Résultat
90 3C 40	Note on C4	C4 on
B0 54 3C	Comm. Portamento depuis C4	Pas de changement (la note C4 se poursuit)
90 40 40	Note on E4	Glissement de C4 à E4
80 3C 40	Note off C4	Pas de changement
80 40 40	Note off E4	E4 relâchée

Exemple 2)

En MIDI	Description	Résultat
B0 54 3C	Comm. Portamento depuis C4	Pas de changement
90 40 40	Note on E4	Glissement de C4 à E4
80 40 40	Note off E4	E4 relâchée

○ Effet 1 (Niveau d'envoi à la reverb) (Commande 91)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 28H (40)

* Ce message ajuste le niveau d envoi à la reverb de chaque Partie.

○ Effet 3 (Niveau d'envoi au chorus) (Commande 93)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5DH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can 16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 00H (0)

* Ce message ajuste le niveau d envoi au chorus de chaque Partie.

○ MSB/LSB de NRPN (Commande 98,99)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
mm=octet fort (MSB) du NRPN
ll=octet faible (LSB) du NRPN

* Si "GM System On" est reçu, Rx.NRPN passe sur OFF, et les NRPN ne sont plus reçus. Si "GS Reset" ou Rx.NRPN = ON est reçu, les NRPN peuvent être reçus.

"*NRPN**
Les messages NRPN (numéro de paramètre non référencé) augmentent le nombre de commandes utilisables.
Pour les employer, vous devez d'abord employer des messages NRPN (MSB et LSB) pour spécifier le paramètre à piloter, puis des messages d'entrée de donnée pour fixer la valeur voulue pour le paramètre préalablement défini. Une fois qu'un NRPN a été fixé, tous les messages d'entrée de donnée sur ce canal modifieront la valeur de ce paramètre. Pour éviter toute confusion, il est recommandé de demander une annulation du choix de paramètre (valeur de RPN = 7FH/7Fh) une fois que vous avez réglé la valeur du paramètre. Référez-vous à la Section 4. Informations supplémentaires "Exemples de réels messages MIDI" <Exemple 4> (Page 90). Les appareils GS ignorent le LSB d'entrée de donnée (llH) de NRPN, aussi peut-on sans problème n'envoyer que le MSB (mmH) (sans le LSB).
Avec le XP-10, les NRPN peuvent servir à modifier les paramètres suivants.

NRPN MSB LSB	Entrée de donnée MSB	Fonction et plage
01H 08H	mmH	Vitesse du vibrato (changement relatif) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H 09H	mmH	Amplitude du vibrato (changement relatif) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H 0AH	mmH	Retard du vibrato (changement relatif) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H 20H	mmH	Fréquence de coupure du TVF (relative change) mm: 0EH - 40H - 50H (-50 - 0 - +16)
01H 21H	mmH	Résonance du TVF (changement relatif) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H 63H	mmH	Durée d'attaque d'enveloppe de TVF&TVA (changement relatif) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H 64H	mmH	Durée de chute d'enveloppe de TVF&TVA (changement relatif) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H 66H	mmH	Durée de relâchement d'enveloppe de TVF&TVA (changement relatif) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
18H rrH	mmH	Accord grossier d'instrument rythmique (changement relatif) rr: Numéro de note d'instrument rythmique mm: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 demi-tons)
1AH rrH	mmH	Niveau de TVA d'instrument rythmique (changement absolu) rr: Numéro de note d'instrument rythmique mm: 00H - 7FH (0 - max)
1CH rrH	mmH	Panoramique d'instrument rythmique (changement absolu) rr: Numéro de note d'instrument rythmique mm: 00H, 01H - 40H - 7FH (aléatoire, gauche-centre-droite)
1DH rrH	mmH	Niveau d'envoi à la Reverb de l'instrument rythmique (changement absolu) rr: Numéro de note d'instrument rythmique mm: 00H - 7FH (0 - max)
1EH rrH	mmH	Niveau d'envoi au Chorus de l'instrument rythmique (changement absolu) rr: Numéro de note d'instrument rythmique mm: 00H - 7FH (0 - max)

* Les paramètres dits à "changement relatif" varieront par rapport à la valeur preset (40H).
* Les paramètres dits à "changement absolu" seront réglés à la valeur absolue demandée, quelle que soit la valeur preset.

○ MSB/LSB de RPN (Commande 100,101)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
mm=octet fort (MSB) spécifiant le RPN
ll=octet faible (LSB) spécifiant le RPN

* Ce message n'est pas reçu si Rx.RPN = OFF (la valeur initiale est ON).
* La valeur de RPN ne change pas à réception d'un message de changement de programme ou d'initialisation des commandes.

"*RPN**
Les messages RPN (numéro de paramètre référencé) étendent le champ des commandes disponibles, chaque fonction de RPN étant décrite dans le standard MIDI.
Pour utiliser ces messages, vous devez d'abord employer des messages MSB et LSB de RPN pour spécifier le paramètre visé, puis des messages d'entrée de donnée pour fixer la valeur du paramètre préalablement déterminé. Une fois qu'un paramètre RPN a été fixé, tous les messages d'entrée de donnée reçus sur ce canal modifieront la valeur de ce paamètre. Pour éviter toute confusion, il est recommandé de demander une annulation du choix de paramètre (valeur de RPN = 7FH/7Fh) une fois que vous avez réglé la valeur du paramètre. Référez-vous à la Section 4. Informations supplémentaires "Exemples de réels messages MIDI" <Exemple 4> (Page 90).

Avec le XP-10, les RPN peuvent servir à modifier les paramètres suivants.

RPN MSB LSB	Entrée de donnée MSB LSB	Explication
00H 00H	mmH ----	Sensibilité au Pitch Bend mm: 00H - 18H (0 - 24 demi-tons) Valeur initiale = 02H (2 demi-tons) ll: ignoré (traité comme 00H) jusqu'à 2 octaves par paliers d'un demi-ton
00H 01H	mmH llH	Accord général fin mm,ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100-0-+99 99 centièmes) Valeur initiale = 40 00H (0 centième) Référez-vous à 4. Informations supplémentaires, "A propos de l'accord"
00H 02H	mmH ----	Accord général grossier mm: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 demi-tons) Valeur initiale = 40 00H (0 centième) ll: ignoré (traité comme 00H)
7FH 7FH	---- ----	Annulation de choix de RPN rétablit un statut de non sélection de RPN et NRPN. Les messages d'entrée de donnée reçus après ce message sont ignorés (aucun message d'entrée de donnée n'est nécessaire après ce message) Les réglages déjà faits ne changent pas. mm,ll: ignoré

○ Numéro de commande externe

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	ccH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
cc=numéro de commande : 01H - 1FH,40H - 5FH (1 - 31,64 - 95)
pp=numéro de programme : 00H - 7FH (0 - 127)

* Quand un message GS RESET est reçu, l'effet assigné à la commande change pour curseur 1, 2 et pédale. Quand on sélectionne une performance, l'effet assigné dans la Performance est assigné en curseur 1,2 et pédale.

● Changement de programme

Statut	2ème octet
CnH	ppH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
pp=numéro de programme : 00H - 7FH (prog 1 - prog.128)

* Non reçu si Rx.PROGRAM CHANGE = OFF (la valeur initiale est ON).
* Après réception d'un message de changement de programme, le son change à partir de la note suivante. Les sons en cours au moment du changement ne sont pas affectés.
* Pour les Parties rythmiques, les messages de changement de programme ne sont pas reçus sur les banques 129 - 16384 (la valeur de commande 0 est autre que 0(00H)).

● Pression (Aftertouch) par canal

Statut	2ème octet
DnH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
vv=pression :00H - 7FH (0 - 127)

* Non reçu si Rx.PRESSION/CANAL = OFF (la valeur initiale est ON).
* L'effet résultant est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, il n'y a pas d'effet.

● Pitch Bend

Statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
mm,ll=valeur de Pitch Bend : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Non reçu si Rx.PITCH BEND = OFF (la valeur initiale est ON).
* L'effet résultant est fixé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, l'effet est un glissement de hauteur.

■ Messages de mode par canal

● All Sounds Off (Commande 120)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)

* Quand ce message est reçu, toutes les notes en cours sur le canal correspondant sont immédiatement coupées.

● Initialisation des commandes (Commande 121)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)

* Quand ce message est reçu, les commandes suivantes sont ramenées à leur valeur d'initialisation.

Commande	Valeur d'initialisation
Pitch Bend	± 0 (centre)
Pression polyphonique	0 (off)
Pression par canal	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold 1 (sustain)	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Sourdine	0 (off)
RPN	non fixé; les données préalablement réglées ne changent pas
NRPN	non fixé; les données préalablement réglées ne changent pas

● All Notes Off (Commande 123)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

* Quand ce message est reçu, toutes les notes du canal correspondant sont relâchées. Toutefois, si un statut Hold 1 ou Sostenuto est en cours (ON), le son se maintiendra jusqu'à ce que ces fonctions passent sur OFF

● OMNI OFF (Commande 124)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7CH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)

* Déclenche la même procédure que si un message All Notes Off était reçu

● OMNI ON (Commande 125)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7DH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)

* OMNI ON n est reconnu que comme "All notes off"; le mode reste inchangé (OMNI OFF).

● MONO (Commande 126)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can.16)
mm=nbre de canaux mono : 00H - 10H (0 - 16)

* Déclenche la même procédure que si des messages All Sounds Off et All Notes Off étaient reçus, et le canal correspondant passe en Mode 4 (M=1) quelle que soit la valeur de "nombre de canaux mono"

● POLY (Commande 127)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)

* Déclenche la même procédure que si des messages All Sounds Off et All Notes Off étaient reçus, et le canal correspondant passe en Mode 3.

■ Messages de système en temps réel

● Horloge de synchronisation

Statut
F8H

* Reçu quand Sync Source est sur MIDI. Quand il reçoit ces messages, l'arpégiateur joue au tempo ainsi fixé.

● Démarrage (Start)

Statut
FAH

* Reçu quand Sync Source est sur MIDI. Quand il reçoit ce message, l'arpégiateur démarre depuis le début.

● Reprise (Continue)

Statut
FBH

* Reçu quand Sync Source est sur MIDI. Quand il reçoit ce message alors qu'il a été arrêté par un message "Stop", l'arpégiateur reprend depuis la position à laquelle il a été arrêté.

● Arrêt (Stop)

Statut
FCH

* Reçu quand Sync Source est sur MIDI. Quand il reçoit ce message, l'arpégiateur s'arrête.

● Active Sensing

Statut
FEH

* Quand de l'Active Sensing est reçu, l'unité commence à mesurer l'intervalle séparant les messages suivants. Dès lors, si l'intervalle entre message excède 420 ms, cela déclenche une procédure similaire à celle déclenchée par la réception de messages All Sounds Off, All Notes Off et Initialisation des commandes, et le contrôle des intervalles cesse.

■ Messages exclusifs

Statut	Octet de statut	Statut
F0H	iiH ddH. . . .eeH	F7H

F0H :Statut de message exclusif
ii = Identification :un numéro d'identification (de fabricant) pour indiquer de quel fabricant émane le message exclusif (41H pour Roland). Les identifiants 7EH et 7FH sont des extensions du standard MIDI: les messages universels autres qu'en temps réel (7EH) et les messages universels en temps réel (7FH).
dd,. .,ee = donnée:00H - 7FH (0 - 127)
F7H :EOX (fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

Les messages exclusifs reçus par le XP-10 sont : messages relatifs aux réglages de mode, messages exclusifs universels en temps réel, demande de donnée ou Data Request (RQ1), et envoi de donnée ou Data Set (DT1).

● Messages exclusifs relatifs aux réglages de mode

Ces messages servent à initialiser un appareil en mode GS ou General MIDI, ou à changer le mode de fonctionnement. Quand vous créez des données de jeu, un message "Activation General MIDI" doit être inséré en début de séquence General MIDI, et un message "Initialisation GS" en début de données musicales GS. Chaque morceau ne doit contenir qu'un seul message de mode approprié au type de donnée. (N'insérez pas plusieurs messages de mode dans un seul morceau.)
"Réglage de mode système" et "Initialisation GS" utilisent le format "Data Set 1 (DT1)" des messages exclusifs Roland. "Activation General MIDI" utilise le format Universel autre qu'en temps réel.

○ Activation General MIDI

C'est un message de commande qui ramène les réglages internes de l'unité au statut General MIDI (Système General MIDI - Niveau 1). Après réception de ce message, le XP-10 est automatiquement réglé en position correcte pour reproduire une séquence GM.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH 7FH 09H 01H	F7H

Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
7EH	Numéro d'identification	(Message universel autre qu'en temps réel)
7FH	Identification d'unité	(Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1	(Message General MIDI)
01H	Sous-identifiant n°2	(General MIDI On)
F7H	EOX	(Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

* Quand ce message est reçu, Rx BANK SELECT passe sur OFF et Rx.NRPN sur OFF
* Ce message ne sera pas reçu si Rx.GS Reset = OFF ou Rx.Sys.Ex. = OFF.
* Il doit y avoir un intervalle d'au moins 50 ms entre ce message et le suivant

○ Désactivation General MIDI

C'est un message de commande qui ramène les réglages internes de l'unité du statut General MIDI au statut présent à la mise sous tension.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH. 7FH. 09H. 02H	F7H

Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
7EH	Numéro d'identification	(Message universel autre qu'en temps réel)
7FH	Identification d'unité	(Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1	(Message General MIDI)
02H	Sous-identifiant n°2	(General MIDI Off)
F7H	EOX	(Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

* Ce message ne sera pas reçu si Rx.GS Reset = OFF ou Rx.Sys.Ex. = OFF.
* Il doit y avoir un intervalle d'au moins 50 ms entre ce message et le suivant

○ Initialisation GS (GS reset)

L'initialisation GS (GS Reset) est un message de commande qui ramène les réglages internes d'un appareil au statut initial GS. Ce message apparaît au début des données musicales GS, et tout appareil GS recevant cette commande sera automatiquement réglé pour correctement reproduire des données musicales GS.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H. unt. 42H. 12H. 40H. 00H. 7FH 00H 41H	F7H

Octet	Explication		
F0H	Statut exclusif		
41H	Identification de fabricant	(Roland)	
unt	Identification d'unité	(unt: 00H - 1FH (1 - 32)	La valeur initiale est 10H(17))
42H	Identification de modèle	(GS)	
12H	Identification de commande	(DT1)	
40H	Adresse (MSB)		
00H	Adresse		
7FH	Adresse (LSB)		
00H	Donnée	(Initialisation GS ou GS reset)	
41H	Checksum	(octet de vérification)	
F7H	EOX	(Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)	

* Quand ce message est reçu, Rx.NRPN passe sur ON
* Ce message ne sera pas reçu si Rx.GS Reset = OFF ou Rx.Sys.Ex. = OFF
* Il doit y avoir un intervalle d'au moins 50 ms entre ce message et le suivant

○ Sortie de mode GS

C'est un message de commande qui ramène les réglages internes de l'unité du statut GS au statut présent à la mise sous tension.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H. unt. 42H. 12H. 40H. 00H. 7FH. 7FH. 42H	F7H

Octet	Explication		
F0H	Statut exclusif		
41H	Identification de fabricant	(Roland)	
unt	Identification d'unité	(unt: 00H - 1FH (1 - 32)	La valeur initiale est 10H(17))
42H	Identification de modèle	(GS)	
12H	Identification de commande	(DT1)	
40H	Adresse (MSB)		
00H	Adresse		
7FH	Adresse (LSB)		
7FH	Donnée	(Sortie de mode GS)	
42H	Checksum		
F7H	EOX	(Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)	

* Ce message ne sera pas reçu si Rx GS Reset = OFF ou Rx.Sys.Ex. = OFF
* Il doit y avoir un intervalle d'au moins 50 ms entre ce message et le suivant

● Messages exclusifs universels en temps réel

• Volume général (Master Volume)

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
7FH	Identification	(message universel en temps réel)
7FH	Identification d unité	(Broadcast)
04H	Sous-identifiant n°1	(Messages de commande d appareil)
01H	Sous-identifiant n°2	(Master Volume)
llH	Master volume (octet faible)	
mmH	Master volume (octet fort)	
F7H	EOX	(Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

* L octet faible (llH) de Master Volume sera traité comme 00H.
* Ce message ne sera pas reçu si Rx.GS Reset = OFF ou Rx.Sys.Ex = OFF

● Messages exclusifs universels autres qu'en temps réel

• Demande d'information (Inquiry request)

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	7EH, unt, 06H, 01H	F7H

Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
7EH	Identification	(message universel autre qu en temps réel)
unt	Identification d unité	(unt: 00H - 1FH (1 - 32) La valeur initiale est 10H(17))
06H,01H	Demande d'information	(Inquiry request)
F7H	EOX	(Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

* Quand ce message est reçu, un message de réponse est transmis (Inquiry Reply).
* A propos du message de réponse (Inquiry Reply), veuillez vous référer en page 84
* Même si l identification d'unité est 7FH (Broadcast), le message de réponse Inquiry Reply est transmis.

○ Transmission de données

Le XP-10 peut utiliser des messages exclusifs pour transmettre et recevoir différents paramètres.
Un message exclusif employé pour transmettre des données de format GS a l'identification de modèle 42H et l'identification d'unité 11H (18)

○ Demande de données ou Data request 1 RQ1 (11H)

Ce message demande à l'autre appareil de transmettre des données. L'adresse et la taille déterminent les données demandées
Quand un message de demande de données est reçu, si l'appareil est en position de répondre et si l'adresse et la taille demandées sont correctes, les données demandées sont transmises à l'aide d'u message d'envoi de données ou "Data Set 1 (DT1)" Sinon rien n'est transmis

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	41H, unt, mod, 11H, aaH, bbH, ccH, ssH, ttH, uuH, sum	F7H

Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
41H	Identification de fabricant	(Roland)
unt	Identification d'unité	(unt: 00H - 1FH La valeur initiale est 10H(17))
mod	Identification de modèle	(GS=42H, XP-10=78H)
11H	Identification de commande	(RQ1)
aaH	Adresse (MSB)	: octet fort de l adresse de départ des données demandées
bbH	Adress	: octet médian de l'adresse de départ des données demandées
ccH	Adress (LSB)	: octet faible de l'adresse de départ des données demandées
ssH	Taille (MSB)	
ttH	Taille	
uuH	Taille (LSB)	
sum	Checksum	(octet de vérification)
F7H	EOX	(Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

* La quantité de données qui peut être transmise d'un coup dépend du type de données, et les données doivent être demandées par une adresse et une taille spécifiques. Référez-vous aux adresses et tailles listées en Section 3 (p.84)
* Concernant le checksum référez-vous en Section 4 (p 91)

○ Envoi de données ou Data set 1 DT1 (12H)

C'est le message qui accomplit réellement la transmission de données, et c est celui que vous utiliserez pour transmettre les données.

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	41H, unt, mod, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, . , eeH, sum	F7H

Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
41H	Identification de fabricant	(Roland)
unt	Identification d'unité	(unt: 00H - 1FH La valeur initiale est 10H(17))
mod	Identification de modèle	(GS=42H, XP-10=78H)
12H	Identification de commande	(DT1)
aaH	Adresse (MSB)	: octet fort de l adresse de départ des données envoyées
bbH	Adress	: octet médian de l'adresse de départ des données envoyées
ccH	Adress (LSB)	: octet faible de l'adresse de départ des données envoyées
ddH	Données	: les réelles données à transmettre De multiples octets de données sont transmis en partant de l'adresse de départ
:	:	
eeH	Données	
sum	Checksum	(octet de vérification)
F7H	EOX	(Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

* La quantité de données qui peut être transmise d un coup dépend du type de données, et les données ne peuvent être reçues qu'à partie de l'adresse spécifiée Référez-vous aux adresses et tailles listées en Section 3 (p.84)
* Les données dépassant 128 octets doivent être fractionnées en paquets de 128 octets ou moins Si des messages d'envoi de données "Data Set 1"sont transmis à la suite, ils doivent être distants d'au moins 40 ms.
* Concernant le checksum référez-vous en Section 4 (p 91)

Section 2. Données transmises

■ Messages de voix par canal

Le message este transmis sur le canal de transmission (Tx Channel) réglé en fonction MIDI. Avec un réglage surPART, la transmission se fait sur le canal MIDI de réception de la Partie active.

● Note off

Statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=dynamique de relâchement : 00H - 7FH (0 - 127)

● Note on

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
kk=numéro de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=dynamique d'enfoncement : 01H - 7FH (1 - 127)

● Changement de commande

* En choisissant un numéro de commande qui correspond au réglage de System Setup Slider1 CC#/Slider2 CC#/Pedal CC# vous pouvez transmettre toute commande sur le canal de transmission de la Partie active

○ Sélection de banque (Commande 0,32)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
mm ll=numéro de banque :00H,00H - 7FH,7FH (banque 1 - 16384) Valeur initiale = 00 00H (banque 1)

* Ce message est transmis quand on change de Tone en façade ou si un «envoi de configuration GS» est effectué

○ Modulation (Commande 1)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=amplitude de modulation : 00H - 7FH (0 - 127)

* Ce message est transmis quand on utilise le levier de modulation.

○ Durée de Portamento (Commande 5)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can 16)
vv=durée de Portamento : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 00H (OFF)

* La valeur actuelle de réglage est transmise quand la durée de Portamento est 1 - 127

○ Entrée de donnée (Commande 6,38)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can 16)
mm ll= valeur du paramètre fixé par RPN/NRPN

* Ce message est transmis quand on change de Tone en façade ou si un «envoi de configuration GS/GM» est effectué

○ Volume (Commande 7)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can 1 - can 16)
vv=Volume : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale= 64H (100)

* Ce message est transmis quand un «envoi de configuration GS/GM» est effectué.

○ Panoramique (Commande 10)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can 16)
vv=panoramique : 00H - 40H - 7FH (Gauche - Centre - Droite) Valeur initiale= 40H (Centre)

* Ce message est transmis quand un «envoi de configuration GS/GM» est effectué

○ Expression (Commande 11)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
vv=Expression : 00H - 7FH (0 - 127) Initial value = 7FH (127)

* Ce message est transmis quand on actionne la pédale avec PEDAL Asgn réglé sur EXPRESSION

○ Hold 1 (Commande 64)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON

* Ce message est transmis quand on actionne la pédale avec PEDAL Asgn réglé sur HOLD

○ Portamento (Commande 65)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
vv=valeur de commande 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON

* Transms quand la durée de Portamento est commutée OFF/1-127

○ Sostenuto (Commande 66)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	42H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON

○ Sourdine (Commande 67)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	43H	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF 64-127=ON

○ Commande de Portamento (Commande 84)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	54H	kkH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
kk=numéro de note source : 00H - 7FH (0 - 127)

○ Effet 1 (Niveau d'envoi à la Reverb) (Commande 91)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 28H (40)

* Ce message est transmis quand un «envoi de configuration GS/GM» est effectué

○ Effet 3 (Niveau d'envoi au Chorus) (Commande 93)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5DH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
vv=valeur de commande : 00H - 7FH (0 - 127) Valeur initiale = 00H (0)

* Ce message est transmis quand un «envoi de configuration GS/GM» est effectué

○ NRPN MSB/LSB (Commande 98,99)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
mm=octet fort du numéro de paramètre spécifié par NRPN
ll=octet faible du numéro de paramètre spécifié par NRPN

* Ce message est transmis quand on change de Tone en façade ou si un «envoi de configuration GS/GM» est effectué

NRPN
Le XP-10 transmet le NRPN avec la sélection de banque et le changement de programme correspondant au Tone quand un changement de Tone est effectué.
Toutefois le NRPN n'est pas transmis si "User Bank Select Tx = ON"

NRPN	Entrée de donnée	
MSB LSB	MSB	Description
01H 08H	mmH	Vitesse du vibrato (changement relatif)
	mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)	
01H 09H	mmH	Amplitude du vibrato (changement relatif)
	mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)	
01H 0AH	mmH	Retard du vibrato (changement relatif)
	mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)	
01H 20H	mmH	Fréquence de coupure du TVF (relative change)
	mm: 00H - 40H - 50H (-50 - 0 - +16)	
01H 21H	mmH	Résonance du TVF (changement relatif)
	mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)	
01H 63H	mmH	Durée d'attaque d'enveloppe de TVF&TVA (changement relatif)
	mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)	
01H 64H	mmH	Durée de chute d'enveloppe de TVF&TVA (changement relatif)
	mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)	
01H 66H	mmH	Durée de relâchement d'enveloppe de TVF&TVA (changement relatif)
	mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)	

* Le LSB d'entrée de donnée est ignoré

○ MSB/LSB de RPN (Commande 100,101)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
mm=octet fort du numéro de paramètre spécifié par RPN
ll=octet faible du numéro de paramètre spécifié par RPN

* Ce message est transmis quand on change de Tone en façade ou si un «envoi de configuration GS/GM» est effectué

RPN
Le XP-10 peut transmettre la sensibilité au Pitch bend et l'annulation de sélection de RPN

RPN	Entrée de donnée	
MSB LSB	MSB LSB	Explication
00H 00H	mmH ---	Sensibilité Pitch Bend
	mm: 00H - 18H (0 - 24 demi-tons)	Valeur initiale = 02H (2 demi-tons)
7FH 7FH	--- ---	RPN null (annulation de sélection de RPN)
		Retour au statut de non-choix.

○ Numéro de commande externe

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	ccH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
cc=numéro de commande : 01H - 1FH,40H - 5FH (1 - 31, 64 - 95)
pp=numéro de programme : 00H - 7FH (0 - 127)

* Désigne la commande transmise par les curseurs 1,2 et la pédale

● Changement de programme

Statut	2ème octet
CnH	ppH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
pp=numéro de programme : 00H - 7FH (prog 1 - prog 128)

* Ce message est transmis quand on change de Tone en façade ou si un «envoi de configuration GS/GM» est effectué.

● Pitch Bend

Statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
mm ll=valeur de Pitch Bend : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Ce message est transmis quand on actionne le Pitch Bender. Toutefois, le Pitch Bend n'est pas transmis quand le bouton PALETTE SELECT de la façade est activé.

■ Messages de mode par canal

● All Sounds Off (Commande 120)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)

* Ce message est transmis lors d'un changement de Partie ou de canal de réception MIDI.

● Initialisation des commandes (Commande 121)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)

* Ce message est transmis lors d'un changement de Partie ou de canal de réception MIDI.

● All Notes Off (Commande 123)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)

* Ce message est transmis lors d'un changement de Partie ou de canal de réception MIDI.

● MONO (Commande 126)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)
mm=nombre de canaux mono : 00H - 10H (0 - 16)

* Ce message est transmis quand le commutateur Solo est activé (ON).

● POLY (Commande 127)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H - FH (can.1 - can.16)

* Ce message est transmis quand le commutateur Solo est désactivé (OFF).

■ Messages de système en temps réel

● Démarrage (Start)

Statut
FAH

* Chaque pression sur 'SEQ CTRL' en façade transmet alternativement "Start" et "Stop"

● Arrêt (Stop)

Statut
FCH

* Chaque pression sur 'SEQ CTRL' en façade transmet alternativement "Start" et "Stop"

● Active sensing

Statut
FEH

* Ce message est transmis constamment à intervalles d'environ 250ms.

■ Messages exclusifs

● Messages exclusifs relatifs aux réglages de mode

○ Activation General MIDI

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
7EH	Identification	(Message universel autre qu'en temps réel)
7FH	Identification d'unité	(Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1	(Message General MIDI)
01H	Sous-identifiant n°2	(General MIDI On)
F7H	EOX	(Fin de message exclusif ou «End Of eXclusive»)

* Ce message est transmis quand un "envoi de configuration General MIDI" est effectué.

○ Initialisation GS (GS Reset)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H, unt, 42H, 12H, 40H, 00H, 7FH, 00H, 41H	F7H

Octet	Explication		
F0H	Statut exclusif		
41H	Identification de fabricant	(Roland)	
unt	Identification d'unité	(unt: 00H - 1FH (1 - 32)	La valeur initiale est 10H(17))
42H	Identification de modèle	(GS)	
12H	Identification de commande	(DT1)	
40H	Adresse (MSB)		
00H	Adresse		
7FH	Adresse (LSB)		
00H	Donnée	(Initialisation GS ou GS reset)	
41H	Checksum	(octet de vérification)	
F7H	EOX	(Fin de message exclusif ou «End Of eXclusive»)	

* Ce message est transmis quand un "envoi de configuration GS" est effectué.

● Messages exclusifs universels autres qu'en temps réel

○ Réponse à une demande d'information (Inquiry reply)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH, unt, 06H, 02H, 41H, 42H, 00H, 00H, 02H, 02H, 00H, 00H, 00H	F7H

Octet	Explication		
F0H	Statut exclusif		
7EH	Identification	(message universel autre qu'en temps réel)	
unt	Identification d'unité	(unt: 00H - 1FH (1 - 32)	La valeur initiale est 10H(17))
06H,02H	Réponse à une demande d'information		
41H	Identification de fabricant	(Roland)	
42H,00H	Code de famille d'appareils		
00H,02H	Code de numéro de la famille d'appareils		
02H,00H,00H,00H	version du logiciel		
F7H	EOX	(Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)	

* Quand un message de demande d'information (Inquiry Request) est reçu, un message de réponse (Inquiry Reply) est transmis.
* A propos du message de demande d'information (Inquiry Request), veuillez vous référer à la page 82.

● Transmission de donnée

Quand un message de demande de données "Data Request 1 (RQ1)" approprié est reçu, les données internes demandées sont transmises

○ Envoi de données ou Data set 1 DT1

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H, unt, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ..., eeH, sum	F7H

Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
41H	Identification de fabricant	(Roland)
unt	Identification d'unité	(unt: 00H - 1FH (1 - 32) La valeur initiale est 10H(17))
mod	Identification de modèle	(mod: GS=42H, XP-10=7BH)
12H	Identification de commande	(DT1)
aaH	Adresse (MSB)	: octet fort de l'adresse de départ des données à envoyer
bbH	Adresse	: octet intermédiaire de l'adresse de départ des données à envoyer
ccH	Adresse (LSB)	: loctet faible de l'adresse de départ des données à envoyer
ddH	Données	: les réelles données à transmettre. Plusieurs octets de données sont transmis dans l'ordre depuis l'adresse de départ.
:	:	
eeH	Données	
sum	Checksum	(Octet de vérification)
F7H	EOX	(Fin de message exclusif ou End Of Exclusive)

* La quantité de données qui peut être transmise d un coup dépend du type de données, et les données ne peuvent être reçues qu'à partir de l'adresse spécifiée. Référez-vous aux adresses et tailles listées en Section 3 ci-après
* Les données dépassant 128 octets doivent être fractionnées en paquets de 128 octets ou moins. Si des messages "Data Set 1" sont transmis à la suite, ils doivent être distants d'au moins 40 ms.
* Concernant le checksum, référez-vous en Section 4 (p.91).

Section 3. Tableau d'adressage des paramètres

Ce tableau donne adresse, taille, donnée (plage de réglage), paramètre, description, et valeur par défaut des paramètres qui peuvent être transférés par échange "Request data 1 (RQ1)" et "Data set 1 (DT1)"
Adresses, tailles, données et valeurs par défaut sont indiquées en hexadécimal sur 7 bits

■ Tableau des blocs d'adresses

Vous trouverez ci-dessous une sectorisation des adresses pour la communication exclusive.

<XP-10 (Identification de modèle=7BH) >

Adresse (H)	Bloc	
10 00 00	PARAM. DE CONFIGURATION DU SYSTEME	Bulk
10 00 2B		
20 00 00	PARAMETRES DE PERFORMANCE USER	Bulk
22 0F 7F		
28 00 00	PARAM. DE PERFORMANCE TEMPORAIRE	Bulk
28 04 1F		
30 00 00	PARAMETRES DE TONE USER	Bulk
30 27 7F		
38 00 00	PARAM. D'ENSEMBLE RYTHMIQUE USER	Bulk
39 20 4F		

<GS (Identification de modèle=42H) >

Adresse (H)	Bloc	
40 00 00	PARAMETRES DE SYSTEME	Individuelle
40 01 3F		
40 1x 00	PARAMETRES DE PARTIE (x = 0-F)	Individuelle
40 2x 5A		
41 m0 00	PARAM. DE CONFIGURATION RYTHMIQUE (m = 0-1)	Individuelle
41 m8 7F		
48 00 00	PARAMETRES DE SYSTEME	Bulk
48 01 10		
48 1D 0F	PARAMETRES DE PARTIE	Bulk
49 m0 00		
49 mE 17	PARAM. DE CONFIGURATION RYTHMIQUE (m = 0-1)	Bulk

Il y a deux façons de transmettre des données GS : la transmission individuelle de paramètre, qui se fait paramètre par paramètre, et la transmission globale ou Bulk Dump dans laquelle une grande quantité de données est transmise d'un coup.

Paramètres individuels

La transmission individuelle de paramètres (ou la demande de donnée) pour un paramètre ne nécessite qu'un message (un paquet "F0 ... F7")
En transmission individuelle, vous devez utilisez les adresses et les tailles du "Tableau d'adressage des paramètres" ci-dessous. Les adresses marquées d'un "#" ne peuvent pas servir d'adresses de départ.

<GS (Identification de modèle=42H) >

● Paramètres de système

Les paramètres concernant toute l'unité sont appelés paramètres de système.

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut (H)	Description
40 00 00 00 00 04	0018 - 07E8	ACCORD GENERAL	-100.0 - +100.0 [centièmes]	00 04 00 00	0 [centièmes]	
40 00 01#			Utilise des demi-octets (nibbles).			
40 00 02#						
40 00 03#						
	* Référez-vous à la section 4 Informations supplémentaires. "A propos de l'accord" (Page 91)					
40 00 04 00 00 01	00 - 7F	VOLUME GENERAL	0 - 127	7F	127	
		(= F0 7F 7F 04 01 00 vv F7)				
40 00 05 00 00 01	28 - 58	TRANSPOSITION GENERALE	-24 - +24 [demi-tons]	40	0[demi-tons]	
40 00 06 00 00 01	01 - 7F	PANORAMIQUE GENERAL	-63 (GAUCHE) - +63 (DROITE)	40	0 (CENTRE)	
40 00 7F 00 00 01	00	REGLAGE DE MODE	00 = Initialisation GS (GS Reset)			
		(Réception seulement)	127 = Sortie de mode GS			
	* Référez-vous à "Messages exclusifs relatifs aux réglages de mode"(Page 81).					
40 01 10	00 00 10	00 - 1BH	RESERVE DE VOIX	Partie 10 (Partie rythmique)	02	2
40 01 11#				Partie 1	06	6
40 01 12#				Partie 2	02	2
40 01 13#				Partie 3	02	2
40 01 14#				Partie 4	02	2
40 01 15#				Partie 5	02	2
40 01 16#				Partie 6	02	2
40 01 17#				Partie 7	02	2
40 01 18#				Partie 8	02	2
40 01 19#				Partie 9	02	2
40 01 1A#				Partie 11	00	0
40 01 :#				:		
40 01 1F#				Partie 16	00	0
	* La somme des voix préservées par la fonction de réserve de voix ne peut pas dépasser la polyphonie maximale, soit 28 voix pour le XP-10. Pour maintenir la compatibilité avec les autres appareils GS, il est recommandé que la polyphonie maximale demandée ne dépasse pas 28.					
40 01 30	00 00 01	00 - 07	REVERB MACRO	00: Room 1 01: Room 2 02: Room 3 03: Hall 1 04: Hall 2 05: Plate 06: Delay 07: Panning Delay	04	Hall 2
40 01 31	00 00 01	00 - 07	REVERB (CARACTERE)	0 - 7	04	4
40 01 32	00 00 01	00 - 07	REVERB (PRE-FILTRAGE PASSE-BAS)	0 - 7	00	0
40 01 33	00 00 01	00 - 7F	REVERB (NIVEAU)	0 - 127	40	4
40 01 34	00 00 01	00 - 7F	REVERB (DUREE)	0 - 127	40	64
40 01 35	00 00 01	00 - 7F	REVERB DELAY (REINJECTION)	0 - 127	00	0
40 01 36	00 00 01	00 - 7F	REVERB (NIV D'ENV AU CHORUS)	0 - 127	00	0
	* REVERB MACRO est un macro-paramètre qui permet le réglage global des paramètres de reverb. Quand vous sélectionnez le type de reverb avec ce paramètre, chaque paramètre de reverb se règle sur la valeur la plus appropriée. * REVERB (CARACTERE) est un paramètre qui change l algorithme de reverb. Sa valeur correspond au paramètre REVERB MACRO de même numéro					
40 01 38	00 00 01	00 - 07	CHORUS MACRO	00: Chorus 1 01: Chorus 2 02: Chorus 3 03: Chorus 4 04: Feedback Chorus 05: Flanger 06: Short Delay 07: Short Delay (FB)	02	Chorus 3
40 01 39	00 00 01	00 - 07	CHORUS (PRE-FILTRAGE PASSE-BAS)	0 - 7	00	0
40 01 3A	00 00 01	00 - 7F	CHORUS (NIVEAU)	0 - 127	40	64
40 01 3B	00 00 01	00 - 7F	CHORUS (REINJECTION)	0 - 127	08	8
40 01 3C	00 00 01	00 - 7F	CHORUS (DELAY)	0 - 127	50	80
40 01 3D	00 00 01	00 - 7F	CHORUS (VITESSE)	0 - 127	03	3
40 01 3E	00 00 01	00 - 7F	CHORUS (AMPLITUDE)	0 - 127	13	19
40 01 3F	00 00 01	00 - 7F	CHORUS (NIV D'ENV A LA REVERB)	0 - 127	00	0
	* CHORUS MACRO est un macro-paramètre qui permet le réglage global des paramètres de chorus. Quand vous sélectionnez le type de reverb avec ce paramètre, chaque paramètre de chorus se règle sur la valeur la plus appropriée.					

● Paramètres de Partie

Le XP-10 a 16 Parties. Les paramètres qui peuvent être réglés individuellement pour chaque Partie sont appelés paramètres de Partie.
Si vous utilisez des messages exclusifs pour régler les paramètres de Partie, spécifiez l'adresse par numéro de bloc plutôt que par numéro de Partie (normalement le même que le canal MIDI). Le numéro de bloc peut être spécifié comme un des 16 blocs, de 0(H) à F(H).

La relation entre numéro de Partie et numéro de bloc est la suivante (dans les tableaux suivants, Rx signifie réception et Tx transmission).

x : NUMERO DE BLOC (0 - F). Partie 1 (can. MIDI = 1) x=1
Partie 2 (can. MIDI = 2) x=2
:
Partie 9 (can. MIDI = 9) x=9
Partie 10 (can. MIDI =10) x=0
Partie 11 (can. MIDI =11) x=A
Partie 12 (can. MIDI =12) x=B
:
Partie 16 (can. MIDI =16) x=F

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut (H)	Description
40 1x 00	00 00 02	00 - 7F	NUMERO DE TONE	CC#00 VALUE 0 - 127	00	0
40 1x 01#		00 - 7F		P.C. VALUE 1 - 128	00	1
40 1x 02	00 00 01	00 - 10	Rx. CANAL	1 - 16,OFF	Same as the Part Number	
40 1x 03	00 00 01	00 - 01	Rx. PITCH BEND	OFF / ON	01	ON
40 1x 04	00 00 01	00 - 01	Rx. PRESSION (AFT)/CANAL)	OFF / ON	01	ON
40 1x 05	00 00 01	00 - 01	Rx. CHANGEMENT DE PROGRAMME	OFF / ON	01	ON
40 1x 06	00 00 01	00 - 01	Rx. CHANGEMENT DE COMMANDE	OFF / ON	01	ON
40 1x 07	00 00 01	00 - 01	Rx. PRESSION (AFT) POLYPHONIQUE	OFF / ON	01	ON
40 1x 08	00 00 01	00 - 01	Rx. MESSAGE DE NOTE	OFF / ON	01	ON
40 1x 09	00 00 01	00 - 01	Rx. RPN	OFF / ON	01	ON
40 1x 0A	00 00 01	00 - 01	Rx. NRPN	OFF / ON	00(01*)	OFF(ON*)

* Quand un message d'activation GM "General MIDI System On" est reçu, Rx. NRPN passe sur OFF. Quand un message d'initialisation GS "GS Reset" est reçu, il passe sur ON.

40 1x 0B	00 00 01	00 - 01	Rx. MODULATION	OFF / ON	01	ON
40 1x 0C	00 00 01	00 - 01	Rx. VOLUME	OFF / ON	01	ON
40 1x 0D	00 00 01	00 - 01	Rx. PANORAMIQUE	OFF / ON	01	ON
40 1x 0E *	00 00 01	00 - 01	Rx. EXPRESSION	OFF / ON	01	ON
40 1x 0F	00 00 01	00 - 01	Rx. HOLD1 (SUSTAIN)	OFF / ON	01	ON
40 1x 10	00 00 01	00 - 01	Rx. PORTAMENTO	OFF / ON	01	ON
40 1x 11	00 00 01	00 - 01	Rx. SOSTENUTO	OFF / ON	01	ON
40 1x 12	00 00 01	00 - 01	Rx. SOURDINE	OFF / ON	01	ON
40 1x 13	00 00 01	00 - 01	MODE MONO/POLY (=CC n° 126 01 / CC n° 127 00)	Mono / Poly	01	Poly
40 1x 14	00 00 01	00 - 02	MODE D'ASSIGNATION	0 = SINGLE 1 =LIMITED-MULTI 2 = FULL-MULTI	00 avec x=0 01 avec x≠0	SINGLE avec x=0 LIMITED-MULTI avec x≠0

* MODE D'ASSIGNATION est le paramètre qui détermine comment l'assignation des voix sera traitée en cas de superposition d'une même note sur un même canal (c'est-à-dire en cas de notes répétitives). Ce paramètre a été pré-réglé de façon souhaitable pour chaque Partie, aussi n'est-il généralement pas nécessaire de le changer.

40 1x 15	00 00 01	00 - 02	POUR LA PARTIE RYTHMIQUE	0 = OFF 1 = MAP1 2 = MAP2	00 avec x=0 01 avec x=0	OFF (Partie normale) MAP1 (Partie rythmique)

* Ce paramètre fixe la configuration (Map) utilisée par la Partie choisie comme Partie rythmique. Le XP-10 peut simultanément (dans différentes Parties) utiliser deux configurations (MAP1, MAP2). Avec les réglages initiaux, la Partie 10 (canal MIDI =10, x=0) est réglée sur MAP1 (1), et les autres Parties comme Parties normales (OFF(0)).

40 1x 16	00 00 01	28 - 58	TRANSPOSITION PAR DEMI-TONS	24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
40 1x 17	00 00 02	08 - F8	TRANSPOSITION FINE	-12.0 - +12.0 [Hz] Utilise des demi-octets	08 00	0 [Hz]
40 1x 18#						

* La TRANSPOSITION FINE vous permet de changer avec précision la hauteur des notes produites. Ce paramètre diffère du paramètre traditionnel Accord Fin (RPN n°1) en cela que la modification de fréquence (en Hertz) sera identique quelle que soit la note jouée. Quand plusieurs Parties, dont chacune a un réglage de TRANSPOSITION FINE différent, sont déclenchées par un même numéro de note, vous pouvez obtenir un effet de type Celeste.

40 1x 19	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU DE PARTIE (=CC n° 7)	0 - 127	64	100
40 1x 1A	00 00 01	00 - 7F	SENSIBILITE A LA DYNAMIQUE	0 - 127	40	64
40 1x 1B	00 00 01	00 - 7F	DECALAGE DE SENS. A LA DYNAM	0 - 127	40	64
40 1x 1C	00 00 01	00 - 7F	PANORAMIQUE DE PARTIE (=CC n°10, sauf ALEATOIRE)	-64(ALEATOIRE), -63(GAUCHE) - +63(DROITE)	40	0 (CENTRE)
40 1x 1D	00 00 01	00 - 7F	LIMITE BASSE DE TESSITURE	(C-1) - (G9)	00	C-1
40 1x 1E	00 00 01	00 - 7F	LIMITE HAUTE DE TESSITURE	(C-1) - (G9)	7F	G 9
40 1x 1F	00 00 01	00 - 5F	NUMERO DE COMMANDE DE CC1	0 - 95	10	16
40 1x 20	00 00 01	00 - 5F	NUMERO DE COMMANDE DE CC2	0 - 95	11	17
40 1x 21	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU D'ENVOI AU CHORUS (=CC n°93)	0-127	00	0
40 1x 22	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU D'ENVOI A LA REVERB (=CC n°91)	0 - 127	28	40
40 1x 23	00 00 01	00 - 01	Rx.SELECTION DE BANQUE	OFF / ON	01(00*)	ON(OFF*)

* Quand un message d'activation GM "General MIDI System On" est reçu, Rx. SELECTION DE BANQUE passe sur OFF. Quand un message d'initialisation GS "GS Reset" est reçu, il passe sur ON.

40 1x 30	00 00 01	0E - 72	MODIF. DE TONE 1 Vibrato (vitesse)	-50 - +50 (=NRPN n° 8)	40	0
40 1x 31	00 00 01	0E - 72	MODIF. DE TONE 2 Vibrato (amplitude)	-50 - +50 (=NRPN n°9)	40	0
40 1x 32	00 00 01	0E - 50	MODIF. DE TONE 3 TVF (fréq. de coupure)	-50 - +16 (=NRPN n°32)	40	0
40 1x 33	00 00 01	0E - 72	MODIF. DE TONE 4 TVF (résonance)	-50 - +50 (=NRPN n°33)	40	0
40 1x 34	00 00 01	0E - 72	MODIF. DE TONE 5 TVF/TVA (attaq. d'env.)	-50 - +50 (=NRPN n°99)	40	0
40 1x 35	00 00 01	0E - 72	MODIF. DE TONE 6 TVF/TVA (chute d'env.)	-50 - +50 (=NRPN n°100)	40	0
40 1x 36	00 00 01	0E - 72	MODIF. DE TONE 7 TVF&TVA (relâch. d'env)	-50 - +50 (=NRPN n°102)	40	0
40 1x 37	00 00 01	0E - 72	MODIF. DE TONE 8 Vibrato (delay)	-50 - +50 (=NRPN n°10)	40	0

40 1x 40	00 00 0C	00 - 7F		TEMPERAMENT POUR C	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 1x 41#		00 - 7F		TEMPERAMENT POUR C#	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 1x 42#		00 - 7F		TEMPERAMENT POUR D	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 1x 43#		00 - 7F		TEMPERAMENT POUR D#	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 1x 44#		00 - 7F		TEMPERAMENT POUR E	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 1x 45#		00 - 7F		TEMPERAMENT POUR F	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 1x 46#		00 - 7F		TEMPERAMENT POUR F#	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 1x 47#		00 - 7F		TEMPERAMENT POUR G	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 1x 48#		00 - 7F		TEMPERAMENT POUR G#	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 1x 49#		00 - 7F		TEMPERAMENT POUR A	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 1x 4A#		00 - 7F		TEMPERAMENT POUR A#	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 1x 4B#		00 - 7F		TEMPERAMENT POUR B	-64 - +63 [centièmes]	40	0 [centièmes]

* TEMPERAMENT est une fonction qui permet le réglage précis de la hauteur de chaque note à l intérieur de la gamme. Cela intervient simultanément sur toutes les notes de même nom quel que soit leur octave. Un réglage de → 0 centième (40H) équivaut au tempérament égal. Référez-vous à la section 4. Informations supplémentaires. «La fonction Scale Tune» (p.91)

40 2x 00	00 00 01	28 - 58	MOD -	COMMANDE DE HAUTEUR	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
40 2x 01	00 00 01	00 - 7F		COMMANDE DE TVF (fréq. de coupure)	-9600 - +9600 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 2x 02	00 00 01	00 - 7F		COMMANDE D'AMPLITUDE	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 03	00 00 01	00 - 7F		LFO1 COMMANDE DE VITESSE	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 04	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LA HAUTEUR	0 - 600 [centièmes]	0A	47 [centièmes]
40 2x 05	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LE TVF	0 - 2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 06	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LE TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 07	00 00 01	00 - 7F		LFO2 COMMANDE DE VITESSE	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 08	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LA HAUTEUR	0 - 600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 09	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LE TVF	0 - 2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 0A	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LE TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 10	00 00 01	28 - 58	BEND -	COMMANDE DE HAUTEUR	0-24 [demi-tons]	42	2 [demi-tons]
40 2x 11	00 00 01	00 - 7F		COMMANDE DE TVF (fréq. de coupure)	-9600 - +9600 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 2x 12	00 00 01	00 - 7F		COMMANDE D'AMPLITUDE	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 13	00 00 01	00 - 7F		LFO1 COMMANDE DE VITESSE	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 14	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LA HAUTEUR	0 - 600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 15	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LE TVF	0 - 2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 16	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LE TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 17	00 00 01	00 - 7F		LFO2 COMMANDE DE VITESSE	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 18	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LA HAUTEUR	0 - 600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 19	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LE TVF	0 - 2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 1A	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LE TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 20	00 00 01	28 - 58	AFT/CANAL -	COMMANDE DE HAUTEUR	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
40 2x 21	00 00 01	00 - 7F		COMMA. DE TVF (fréq. de coupure)	-9600 - +9600 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 2x 22	00 00 01	00 - 7F		COMMANDE D'AMPLITUDE	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 23	00 00 01	00 - 7F		LFO1 COMMANDE DE VITESSE	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 24	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LA HAUTEUR	0 - 600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 25	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LE TVF0	- 2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 26	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LE TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 27	00 00 01	00 - 7F		LFO2 COMMANDE DE VITESSE	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 28	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LA HAUTEUR	0 - 600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 29	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LE TVF	0- 2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 2A	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LE TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 30	00 00 01	28 - 58	AFT POLYPH -	COMMANDE DE HAUTEUR	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
40 2x 31	00 00 01	00 - 7F		COMMA. DE TVF (fréq. de coupure)	-9600 - +9600 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 2x 32	00 00 01	00 - 7F		COMMANDE D'AMPLITUDE	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 33	00 00 01	00 - 7F		LFO1 COMMANDE DE VITESSE	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 34	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LA HAUTEUR	0 - 600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 35	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LE TVF	0 - 2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 36	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LE TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 37	00 00 01	00 - 7F		LFO2 COMMANDE DE VITESSE	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 38	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LA HAUTEUR	0 - 600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 39	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LE TVF	0 - 2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 3A	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LE TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 40	00 00 01	28 - 58	CC1 -	COMMANDE DE HAUTEUR	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
40 2x 41	00 00 01	00 - 7F		COMMANDE DE TVF (fréq. de coupure)	-9600 - +9600 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 2x 42	00 00 01	00 - 7F		COMMANDE D'AMPLITUDE	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 43	00 00 01	00 - 7F		LFO1 COMMANDE DE VITESSE	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 44	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LA HAUTEUR	0 - 600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 45	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LE TVF	0 - 2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 46	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LE TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 47	00 00 01	00 - 7F		LFO2 COMMANDE DE VITESSE	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 48	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LA HAUTEUR	0 - 600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 49	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LE TVF	0 - 2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 4A	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LE TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 50	00 00 01	28 - 58	CC2 -	COMMANDE DE HAUTEUR	-24 - +24 [demi-tons]	40	0 [demi-tons]
40 2x 51	00 00 01	00 - 7F		COMMANDE DE TVF (fréq. de coupure)	-9600 - +9600 [centièmes]	40	0 [centièmes]
40 2x 52	00 00 01	00 - 7F		COMMANDE D'AMPLITUDE	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 53	00 00 01	00 - 7F		LFO1 COMMANDE DE VITESSE	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 54	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LA HAUTEUR	0 - 600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 55	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LE TVF	0 - 2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 56	00 00 01	00 - 7F		LFO1 AMPLITUDE SUR LE TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 57	00 00 01	00 - 7F		LFO2 COMMANDE DE VITESSE	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 58	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LA HAUTEUR	0 - 600 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 59	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LE TVF	0 - 2400 [centièmes]	00	0 [centièmes]
40 2x 5A	00 00 01	00 - 7F		LFO2 AMPLITUDE SUR LE TVA	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]

● Paramètres de configuration rythmique

* m: numéro de Map (0 = MAP1, 1 = MAP2)
* rr: numéro de note dans la Partie rythmique (00H - 7FH)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description
41 m1 rr	00 00 01	00 - 7F	NUMERO DE NOTE JOUEE	Accord grossier
41 m2 rr	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU (=NRPN n°26)	Niveau de TVA
41 m3 rr	00 00 01	00 - 7F	NUMERO DE GROUPE D'EXCLUSION	Non, 1 - 127
41 m4 rr	00 00 01	00 - 7F	PANORAMIQUE (=NRPN n°28, excepté aléatoire)	-64 (aléatoire), -63 (gauche) - +63(droite)
41 m5 rr	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU D'ENVOI A LA REVERB (=NRPN n°29)	0.0 - 1.0 Multiplicande du niveau de reverb de Partie
41 m6 rr	00 00 01	00 - 7F	NIVEAU D'ENVOI AU CHORUS (=NRPN n°30)	0.0 - 1.0 Multiplicande du niveau de chorus de Partie
41 m7 rr	00 00 01	00 - 01	Rx. NOTE OFF	OFF / ON
41 m8 rr	00 00 01	00 - 01	Rx. NOTE ON	OFF / ON

* Quand on change d'ensemble rythmique, les valeurs de paramètres de configuration rythmique sont initialisées.

Bulk Dump

La procédure Bulk Dump vous permet de transmettre d'un coup une grande quantité de données, et sert donc au transfert pour sauvegarde des données de toute l'unité vers un séquenceur ou un ordinateur
Pour que le XP-10 initie une transmission Bulk Dump, envoyez-lui un message de demande de Bulk Dump "Bulk Dump Request". Pour cela, vous devez utiliser une adresse et une taille du tableau suivant. Les adresses marquées d'un "#" ne peuvent pas servir d'adresses de départ.
Les données de Bulk Dump dépassant 128 octets seront émises en plusieurs paquets à intervalles de 40ms Dans ce cas, les paquets consécutifs peuvent porter une adresse avec "# "
Pour envoyer plusieurs paquets dans des grands messages DT1 insérez des intervalles d au moins 40ms entre eux.

<XP-10 (Identification de modèle=7BH) >

❶ Paramètres de configuration de système (System Setup)

---SYSTEM SETUP: 22octets
---22 * 2 = 44 = 2C (MIDI)
(1)

(1)Transmis avec division en deux; entre MSB et LSB.

Adresse (H)	Taille (H)	Description	Nombre de paquets
10 00 00	00 00 2C		
: #		SYSTEM SETUP	1 paquet
10 00 28 #			

* Le réglage de réception de message exclusif est transmis comme ON
* Numéro d identification d unité (Device ID) et réglages CTS/RTS ne sont pas transmis

❷ Paramètres de Performance User

---Toutes les Performances : (64 + (16 * 13)) * 64 = 17408octets
(1) (2) (3) (4)
---17408* 2 = 34816 = 02 10 00 (MIDI)

(1)Taille des paramètres communs à toutes les Parties (2)Nombre de Parties
(3)Taille des paramètres individuels de Partie (4)Nombre de Performances

---PERFORMANCE: 64 + (16 * 13) = 272octets
---272 * 2 = 544 = 04 20 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Description	Nombre de paquets
20 00 00	02 10 00		
: #		TOUTES LES PERFORMANCES	272 paquets
22 0F 7F #			
20 00 00	00 04 20		
: #		PERFORMANCE 1	5 paquets
20 04 1F #			
20 04 20	00 04 20		
: #		PERFORMANCE 2	5 paquets
20 08 3F #			
20 08 40	00 04 20		
: #		PERFORMANCE 3	5 paquets
20 0C 5F #			
:	.	:	:
22 0B 60	00 04 20		
: #		PERFORMANCE 64	5 paquets
22 0F 7F #			

❸ Paramètres de Performance temporaire

---TEMPORAIRE: 64 + (16 * 13) = 272 octets
---272 * 2 = 544 = 04 20 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Description	Nombre de paquets
28 00 00	00 04 20		
: #		TEMPORAIRE	5 paquets
28 04 1F #			

❹ Paramètres de Tones User

---Tous les Tones User : 10 * 256 = 2560 octets
(1) (2)
---2560 * 2 = 5120 = 28 00 (MIDI)

(1)Taille des paramètres d'édition de Tone (2)Nombre de Tones

Adresse (H)	Taille (H)	Description	Nombre de paquets
30 00 00	00 28 00		
: #		TOUS LES TONES USER	40 paquets
30 27 7F #			

❺ Paramètres d'ensembles rythmiques User

---Tous les ensembles rythmiques : 514 * 20= 10280 octets
---10280 * 2 = 20560 = 01 20 50 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Description	Nombre de paquets
38 00 00	01 20 50		
: #		TOUS LES ENSEMBLES RYTHMIQUES	160 paquets
39 20 4F #			

<GS (Identification de modèle=42H) >

❶ Paramètres de système et de Partie

Adresse (H)	Taille (H)	Description	Nombre de paquets
48 00 00	00 1D 10	TOUS (Tous les paramètres de système et de Parties sont envoyés à la suite.)	
: #			30 paquets
48 1D 0F #			
48 00 00	00 00 10		
: #		SYSTEME 1	1 paquet
48 00 0F #			
48 00 10	00 01 00		
: #		SYSTEME 2	1 paquet
48 01 0F #			
48 01 10	00 01 60		
: #		BLOC 0	2 paquets
48 02 6F #			
48 02 70	00 01 60		
: #		BLOC 1	2 paquets
48 04 4F #			
48 04 50	00 01 60		
: #		BLOC 2	2 paquets
48 06 2F #			
48 06 30	00 01 60		
: #		BLOC 3	2 paquets
48 08 0F #			
48 08 10	00 01 60		
: #		BLOC 4	2 paquets
48 09 6F #			
48 09 70	00 01 60		
: #		BLOC 5	2 paquets
48 0B 4F #			
48 0B 50	00 01 60		
: #		BLOC 6	2 paquets
48 0D 2F #			
48 0D 30	00 01 60		
: #		BLOC 7	2 paquets
48 0F 0F #			
48 0F 10	00 01 60		
: #		BLOC 8	2 paquets
48 10 6F #			
48 10 70	00 01 60		
: #		BLOC 9	2 paquets
48 12 4F #			
48 12 50	00 01 60		
: #		BLOC A	2 paquets
48 14 2F #			
48 14 30	00 01 60		
: #		BLOC B	2 paquets
48 16 0F #			
48 16 10	00 01 60		
: #		BLOC C	2 paquets
48 17 6F #			
48 17 70	00 01 60		
: #		BLOC D	2 paquets
48 19 4F #			
48 19 50	00 01 60		
: #		BLOC E	2 paquets
48 1B 2F #			
48 1B 30	00 01 60		
: #		BLOC F	2 paquets
48 1D 0F #			

● Paramètres de configuration rythmique

m: numéro de Map (0 = MAP1, 1 = MAP2)

Adresse (H)	Taille (H)	Description	Nombre de paquets
49 m0 00	00 02 00		
:		NUMERO DE NOTE JOUEE	2 paquets
49 m1 7F			
49 m2 00	00 02 00		
:		NIVEAU	2 paquets
49 m3 7F			
49 m4 00	00 02 00		
:		GROUPE D'EXCLUSION	2 paquets
49 m5 7F			
49 m6 00	00 02 00		
:		PANORAMIQUE	2 paquets
49 m7 7F			
49 m8 00	00 02 00		
:		NIVEAU D'ENVOI A LA REVERB	2 paquets
49 m9 7F			
49 mA 00	00 02 00		
:		NIVEAU D'ENVOI AU CHORUS	2 paquets
49 mB 7F			
49 mC 00	00 02 00		
:		RECEPTION DE NOTE ON/OFF	2 paquets
49 MD 7F			
49 ME 00	00 00 18		
:		NOM DE MAP	1 paquet
49 ME 17			

■ Section 4. Informations supplémentaires

● Tableau de conversion décimal/hexadécimal

Le MIDI utilise des valeurs hexadécimales sur 7 bits pour coder valeurs, adresses et tailles dans les messages exclusifs. Le tableau suivant donne la correspondance entre nombres décimaux et nombres hexadécimaux.

Dec	Hex	Dec	Hex	Dec	Hex	Dec	Hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

- Les expressions décimales telles que celles servant à exprimer canal MIDI, sélection de banque et changement de programme seront supérieures d'une unité à la valeur données dans ce tableau (décalage dû à l'absence de 0).
- Comme chaque octet MIDI porte 7 bits significatifs, chaque octet peut exprimer 128 valeurs différentes. Les données nécessitant une résolution supérieure doivent être transmises sous forme de deux octets ou plus. Par exemple, une valeur codée en deux octets aa bbH aura la valeur aa x 128 + bb.
- Pour un nombre avec signe (+/-), 00H = 64, 40H = +/-0, et 7FH = +63. L'équivalent décimal sera donc inférieur de 64 à la valeur donnée dans le tableau. Pour un nombre avec signe de deux octets, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, et 7F 7FH = +8191. Par exemple, l'expression décimale de aa bbH serait aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128.
- La notation hexadécimale en deux paquets de 4 bits sert pour les données indiquées en "nibbles" (demi-octets). La répartition 0a 0bH correspondrait alors à a x 16 + b.

<Exemple 1> Quel est l'équivalent décimal de 5AH?

D'après le tableau précédent, 5AH = 90.

<Example 2> Quel est l'équivalent décimal des valeurs hexdécimales en 7 bits 12 34H?

D'après le tableau précédent 12H = 18 et 34H = 52

Donc 18 x 128 + 52 = 2356

<Exemple 3> Quel est l'équivalent décimal de l'expression en demi-octets (nibbles) 0A 03 09 0DH?

D'après le tableau précédent 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13

Donc le résultat est ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Example 4> Quel est l'équivalent en nibbles du nombre décimal 1258?

```
16 ) 1258
16 )   78 .. 10
16 )    4 .. 14
         0 .. 4
```

D'après le tableau précédent, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH. Donc le résultat est 00 04 0E 0AH

● Exemples de réels messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F

9n est le statut Note On et 'n' le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62, et 5FH = 95, c'est un message Note On sur le canal MIDI 3, pour la note 62 (ré4) avec une dynamique de 95.

<Exemple 2> CE 49

CnH est le statut de changement de programme et 'n' le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14, et 49H = 73, c'est un message de changement de programme sur le canal MIDI 15, avec le numéro de programme 74 (en équivalent GS, c'est la flûte).

<Exemple 3> EA 00 28

EnH est le statut de changement de Pitch Bend et 'n' le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet (00H=0) est l'octet de poiuds faible (LSB) de Pitch Bend et le 3ème (28H=40) l'octet de poids fort (MSB). Toutefois, comme le Pitch Bend est une valeur avec signe dont le 0 est 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192), la valeur de Pitch Bend dans ce cas est

28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

Si nous considérons que la sensibilité au Pitch Bend est réglée sur 2 demi-tons, la hauteur ne change que de -200 centièmes pour une valeur de -8192 (00 00H). Donc ce message demande une variation de hauteur de -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 centièmes sur le canal MIDI 11.

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH est le statut de changement de commande et 'n' le canal MIDI. Dans les messages de commande le deuxième octet est le numéro de commande, et le troisième la valeur du paramètre. Le MIDI autorise un "running status" (statut en cours) c'est-à-dire que si des messages de même statut se suivent, les messages suivants peuvent omettre l'octet de statut. Dans l'exemple c'est le cas, donc le message a le contenu suivant.

B3	64 00	Canal MIDI = 4. N° de paramètre RPN (LSB)	: 00H
(B3)	65 00	Canal MIDI = 4. N° de paramètre RPN (MSB)	: 00H
(B3)	06 0C	Canal MIDI = 4. Valeur du paramètre (MSB)	: 0CH
(B3)	26 00	Canal MIDI = 4. Valeur du paramètre (LSB)	: 00H
(B3)	64 7F	Canal MIDI = 4. N° de paramètre RPN (LSB)	: 7FH
(B3)	65 7F	Canal MIDI = 4. N° de paramètre RPN (MSB)	: 7FH

Donc ce message transmet une valeur de paramètre 0C 00H au paramètre RPN numéro 00 00H sur le canal MIDI 4 puis fixe le numéro de paramètre RPN à 7F 7FH

La fonction assignée au paramètre RPN 00 00H est la sensibilité au Pitch Bend, et le MSB de la valeur de paramètre représente des demi-tons. Comme le MSB de ce paramètre a la valeur 0CH = 12, l'amplitude maximale du Pitch Bend est fixée à ±12 demi-tons (1 octave) (les sources sonores GS ignorent le LSB de sensibilité au Pitch Bend, mais il est cependant préférable de transmettre le LSB (valeur 0) pour que le message puisse être correctement reçu par tout appareil.

Une fois le numéro de RPN ou NRPN fixé, tous les messages ultérieurs d'entrée de donnée sur le même canal seront pris en compte. Il est donc recommandé, après avoir fait le changement souhaité, de régler le numéro de paramètre sur 7F 7FH (réglage vierge). C'est l'objet de la dernière partie du message : (B3) 64 7F (B3) 65 7F

Il n'est pas souhaitable de stocker de nombreux événements utilisant le «Running Status» au cœur des données d'un morceau (comme dans un morceau SMF) comme expliqué en <Exemple 4>. Quand on met en pause, revient en arrière ou avance, le séquenceur peut être incapable d'envoyer le bon statut, entraînant une mauvaise interprétation des données par la source sonore. Il est préférable d'associer le bon octet de statut à chaque événement.

Il est aussi important de transmettre dans le bon ordre les réglages de numéro de paramètre RPN ou NRPN et les valeurs de paramètre. Avec certains séquenceurs, les données enregistrées sur le même coup d'horloge (ou sur un coup adjacent) peuvent être transmises dans un ordre différent de l'ordre d'enregistrement. Il est donc préférable de laisser un intervalle approprié entre ces événements (1 coup pour 96 divisions par noire, ou 5 pour 480 divisions par noire).

● Exemple de message exclusif et de calcul du Checksum (octet de vérification)

Les messages exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un checksum (octet de vérification) à la fin des données (avant F7) pour contrôler que les données ont été correctement reçues. La valeur de checksum est déterminée par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif.

✧ Comment calculer le checksum (les nombres hexadécimaux sont indiqués par 'H')

Le checksum est une valeur qui donne un résultat dont les 7 bits faibles sont 0 quand on l'additionne à l'adresse et à la taille.
La formule suivante montre comment calculer le checksum quand le message exclusif à transmettre a une adresse aa bb cc ddH, et des données ou une taille ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = total
total ÷ 128 = quotient ... reste
128 - reste = checksum

<Example 1> Réglage de REVERB sur ROOM 3

Selon le "tableau d'adressage des paramètres", l'adresse de REVERB est 40 01 30H, et ROOM 3 correspond à la valeur de 02H. Par conséquent,

F0	41	10	42	12	40 01 30	02	77	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	donnée	checksum	(6)

(1)Statut exclusif (2)Identification (Roland) (3) Identification d'unité (17)
(4)Identification (GS) (5)Identif. de commande (DT1) (6)Fin de message exclusif

Ensuite, nous calculerons le checksum.

40H + 01H + 30H + 02H = 64 + 1 + 48 + 2 = 115 (somme)
115 (somme) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 115 (reste)
checksum = 128 - 115 (reste) = 13 = 0DH

Le message à transmettre est donc F0 41 10 42 12 40 01 30 02 0D F7

<Exemple 2> Demande de transmission du niveau de la note numéro 75 dans la configuration (Map) 1 (D#5; Claves)

La note numéro 75(D#5) correspond à 4BH en hexadécimal.
Selon le "tableau d'adressage des paramètres", l'adresse du niveau de la note 75 (D#5; Claves) de MAP 1 est 41 02 4BH et la taille est de 00 00 01H. Par conséquent,

F0	41	10	42	11	41 02 4B	00 00 01	77	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	taille	checksum	(6)

(1)Statut exclusif (2)Identification (Roland) (3) Identification d'unité (17)
(4)Identification (GS) (5)Identif. de commande (RQ1) (6)Fin de message exclusif

Ensuite, nous calculerons le checksum.

41H + 02H + 4BH + 00H + 00H + 01H = 65 + 2 + 75 + 0 + 0 + 1 = 143(somme)
143(somme) ÷ 128 = 1(quotient) ... 15(reste)
checksum = 128 - 15(reste) = 113 = 71H

Le message à transmettre est donc F0 41 10 42 11 41 02 4B 00 00 01 71 F7

<Exemple 3> Réglage de l'accord général "MASTER TUNE" sur +23.4 centièmes par message exclusif

L'adresse de l'accord général "MASTER TUNE" est 40 00 00H. La valeur doit être fractionnée en demi-octets (nibbles) dont la résolution est 0.1centièmes, et qui représentent une valeur avec signe (-/+).
(00 04 00 00H (= 1024) = 0).
+23.4[centièmes] = 234 + 1024 = 1258 = 04 EAH = 00 04 0E 0AH(en demi-octets)
Par conséquent,

F0	41	10	42	11	40 00 00	00 04 0E 0A	77	F7
(1)	(2	(3)	(4)	(5)	adresse	taille	checksum	(6)

(1)Statut exclusif (2)Identification (Roland) (3) Identification d'unité (17)
(4)Identification (GS) (5)Identif. de commande (RQ1) (6)Fin de message exclusif

Ensuite, nous calculerons le checksum.

40H + 00H + 00H + 00H + 04H + 0EH + 0AH = 64 + 0 + 0 + 0 + 4 + 14 + 10 = 92(somme)
92(somme) / 128 = 0(quotient) ... 92(reste)
checksum = 128 - 92(reste) = 36 = 24H

Cela signifie que F0 41 10 42 11 40 00 00 00 04 0E 0A 24 F7 est le message à transmettre.

● A propos de l'accord

En MIDI, les Parties sont individuellement accordées par RPN n°1 (Accord général fin) envoyé sur le canal MIDI approprié.
En MIDI, l'appareil entier est accordé par RPN n°1 sur tous les canaux MIDI utilisés, ou par envoi d'un message exclusif d'accord général (MASTER TUNE, adresse 40 00 00H).
Le RPN n°1 permet l'accord par paliers d'environ 0.012 centièmes (pour être précis: 100/8192 centièmes), et le message exclusif MASTER TUNE par paliers de 0.1 centième. Il s'agit dans les deux cas de centième de demi-ton.
Les valeurs de RPN n°1 (Accord général fin) et de paramètre exclusif MASTER TUNE s'ajoutent pour déterminer la hauteur réelle de chaque Partie.

Des valeurs d'accord fréquemment utilisées vous sont communiquées dans le tableau ci-dessous pour référence. Les valeurs sont en hexadécimal (décimal entre parenthèses).

Hz (la4)	centième	RPN n°1	Sys Ex 40 00 00
445.0	+19 56	4C 4D (+1613)	00 04 0C 04 (+196)
444.0	+15 67	4A 03 (+1283)	00 04 09 0D (+157)
443.0	+11 76	47 44 (+ 964)	00 04 07 06 (+118)
442.0	+ 7 85	45 03 (+ 643)	00 04 04 0F (+ 79)
441.0	+ 3 93	42 42 (+ 322)	00 04 02 07 (+ 39)
440.0	0	40 00 (0)	00 04 00 00 (0)
439.0	- 3 94	3D 3D (- 323)	00 03 0D 09 (- 39)
438.0	- 7 89	3A 7A (- 646)	00 03 0B 01 (- 79)

<Exemple> Réglage de l'accord du canal MIDI 3 sur A-4 = 442.0Hz

Envoyez un RPN n°1 sur le canal MIDI 3. D'après le tableau ci-dessus, la valeur doit être 45 03H.

B2	64 00	Canal MIDI 3, octet faible de numéro de RPN	:00H
(B2)	65 01	(Canal MIDI 3) octet fort de numéro de RPN	:01H
(B2)	06 45	(Canal MIDI 3) octet fort de valeur	:45H
(B2)	26 03	(Canal MIDI 3) octet faible de valeur	:03H
(B2)	64 7F	(Canal MIDI 3), octet faible de numéro de RPN	:7FH
(B2)	65 7F	(Canal MIDI 3) octet fort de numéro de RPN	:7FH

● La fonction Tempérament (adresse : 40 1x 40)

La fonction Tempérament vous permet d'ajuster avec précision la hauteur de chacune des notes de la gamme, de do (C) à si (B). Bien, que les réglages ne soient faits que sur une octave, ils affectent toutes les octaves. Avec les réglages appropriés, vous pouvez obtenir toute une variété de méthodes d'accord autres que le tempérament égal. A titre d'exemples, vous trouverez ci-dessous trois réglages de tempérament possibles.

• Tempérament égal

Cette méthode d'accord divise l'octave en douze parties égales. C'est aujourd'hui la forme d'accord la plus répandue en musique occidentale. C'est également le réglage par défaut du MGS-64.

• Tempérament juste (en do)

Les trois accords fondamentaux résonnent bien plus agréablement qu'avec le tempérament égal, mais cela n'est vrai que dans une tonalité. En cas de transposition, les accords tendent à devenir plus ambigus. L'exemple donné propose des réglages pour une tonalité de do.

• Gamme arabe

En modifiant le réglage de tempérament, vous pouvez obtenir différentes gammes adaptées à la musique ethnique. Par exemple, les réglages ci-dessous configureront l'unité pour produire une gamme arabe.

Exemples de réglages

Note	Egal	Juste (tonalité de *do*)	Gamme arabe
C (do)	0	0	-6
C# (do#)	0	-8	+45
D (ré)	0	+4	-2
D# (ré#)	0	+16	-12
E (mi)	0	-14	-51
F (fa)	0	-2	-8
F# (fa#)	0	-10	+43
G (sol)	0	+2	-4
G# (sol#)	0	+14	+47
A (la)	0	-16	0
A# (la#)	0	+14	-10
B (si)	0	-12	-49

Les valeurs du tableau sont données en centièmes. Référez-vous à l'explication du tempérament en page 87 pour convertir ces valeurs en hexadécimal, et transmettez-les au M-GS64 sous forme de messages exclusifs. Par exemple, pour régler le tempérament de la Partie 1 en gamme arabe, envoyez les données comme suit :
F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

SYNTHETISEUR MULTITIMBRAL — Date : 16 juin 1995

Modèle XP-10

Tableau d'équipement MIDI

Version : 1.00

Fonction ...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1 – 16	1 – 16	Mémorisé
	Changé	1 – 16	1 – 16	
Mode	Par défaut	Mode 3	Mode 3	
	Modifié	MONO, POLY	Mode 3, 4 (M=1)	*2
	Altéré	**********		
Numéro de note		0 – 120	0 – 127	
	Vraiment jouées	**********	0 – 127	
Dynamique	Enfoncement	o	o	
	Relâchement	o	x	
After Touch	Polyphonique	x	o *1	
	Par canal	x	o *1	
Pitch Bend		o	o *1	
Changement de commande	1 – 31, 64 – 95	o (sélectionnable)	o (sélectionnable) *1	
	0, 32	o *3	o *1	Sélection de banque
	1	o	o *1	Modulation
	5	o	o *1	Durée de Portamento
	6, 38	o *3	o *1	Entrée de donnée
	7	o *4	o *1	Volume
	10	o *3	o *1	Panoramique
	11	o	o *1	Expression
	64	o	o *1	Hold 1 (sustain)
	65	o	o *1	Portamento
	66	o	o *1	Sostenuto
	67	o	o *1	Sourdine
	84	o	o *1	Commande de portamento
	91	o *4	o (Reverb) *1	Effet 1 (Niv. d'envoi à reverb)
	93	o *4	o (Chorus) *1	Effet 3 (Niv. d'env. au chorus)
	98, 99	o *3	o *1	NRPN (LSB,MSB)
	100, 101	o *3	o *1	RPN (LSB,MSB)
Changement de programme : N° réels		o *3	o *1	
		**********	0 – 127	Programmes 1 – 128
Messages exclusifs		o	o	
Messages Communs	: Position ds le morceau	x	x	
	: Sélection du morceau	x	x	
	: Accord	x	x	
Messages temps réel	: Horloge	x	o	
	: Démarrage	o	o	
	: Reprise	x	o	
	: Arrêt	o	o	
Messages auxiliaires	: All Sounds OFF	o	o (120, 126, 127)	
	: Initial. commandes	o	o	
	: Local ON/OFF	x	x	
	: All Notes OFF	o	o (123 – 127)	
	: Active Sensing	o	o	
	: Initial. système	x	x	
Notes		*1 o x est sélectionnable. *2 Reconnu comme M = 1 même si M ≠ 1. *3 Transmis si on change de Tone ou si on envoie des données de configuration *4 Transmis si on envoie des données de configuration.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY — Mode 2 : OMNI ON, MONO — o : Oui

Mode 3 : OMNI OFF, POLY — Mode 4 : OMNI OFF, MONO — x : Non

Index

[A]

Accompagnement ... 22, 60
Accord ... 21, 22, 60
Accord ... 15, 62
Accord brisé ... 21
Adaptateur secteur ... 13, 63
Aftertouch (Messages d')
  Aftertouch par canal ... 40
  Aftertouch polyphonique ... 40
Arpège 21~24, 60, 61
Arpégiateur On/Off ... 21, 24, 61
Arpégiateur ([PALETTE SELECT]) ... 24, 31, 61
Attaque ... 28, 29, 30, 34, 60

[B]

Banque (Numéro de) ... 40, 50, 79
Banque (Sélection de) ... 40, 79
Basse ... 22, 27, 60
Baud (Vitesse en) ... 55
Beat Pattern ... 21, 22, 23, 60
Bend Range ... 61
Boîte à rythmes ... 44
Bulk Dump ... 57, 58
  Performance ... 57
  Rythmique ... 57
  Tone ... 57
Bulk Load ... 58

[C]

Câble audio ... 13
Canal de réception ... 45, 46, 61, 63. 64
Canal de transmission ... 45, 48, 63, 64
Check Sum ... 50, 65, 91
Chorus ... 25, 30, 59, 60, 61, 63
Chorus (Amplitude de) ... 25, 26, 30, 61, 63, 79
Chorus (Niveau de) ... 25, 26, 59, 63
Chorus (Niveau d'envoi au) ... 50, 79
Chorus (Type) ... 25, 59
Chorus macro ... 50, 85
Clavier (Section de commande) ... 44
Combination Palette (Curseurs de) ... 19, 20, 23, 24, 30, 59, 60
  Commande transmise par le curseur 1 (System Setup) ... 62
  Commande transmise par le curseur 2 (System Setup) ... 62
  Slider Asgn (Common/Control) ... 30, 60
  Slider1 (Common /Arpeggio) ... 23, 24, 60
  Slider2 (Common /Arpeggio) ... 23, 24, 60
Computer (Commutateur) ... 43, 55, 64
Commande ... 28, 30, 31, 44, 47, 64
Commande (Message de changement de) ... 40, 42, 79
Commande (Numéro de changement de) ... 40, 50, 62, 79
Cutoff ... 28, 29, 30, 61

[D]

Decay ... 34
Delay ... 25, 59
Démonstrations ... 14
Device ID ... 46, 49, 51, 57, 58, 62, 64
Disquette (Etiquette de) ... 46, 47, 57
Double déclenchement ... 44
Dual (Arpège/Motif) ... 22, 60
Dual (Mode de clavier) ... 19, 27, 56, 61
Dynamique ... 39, 40

[E]

Ecouteurs ... 13
Effet ... 39, 63
Ensemble ... 17, 39, 53
Ensemble rythmique ... 17, 18, 19, 35, 36
  Ensemble rythmique Preset ... 17, 41, 42, 51
  Ensemble rythmique original du XP-10 ... 17, 41, 42, 51
  Ensemble rythmique User ... 17, 36. 41, 51
Ensemble rythmique : ce qui peut être modifié ... 35
Ensemble rythmique : création ... 36
Ensemble rythmique : sauvegarde ... 36
Enveloppe ... 34
Erreur (Message d') ... 65
Expression ... 29, 40, 60

[F]

Filtre ... 34
Flanger ... 25, 59

[G]

Gamme arabe ... 32, 33, 61
General MIDI
  Activation ... 38, 50, 52, 81
  Désactivation ... 52, 81
  Données de configuration ... 40, 51, 64
  Séquence ... 38, 49
  Système ... 4, 49~52, 55, 64
Glissando ... 22, 60
Groove Rate ... 23, 24, 60
GS
  Données musicales ... 38, 49, 50
  Données de configuration ... 50, 51, 64
  Format ... 4, 49~52, 55, 64
  Initialisation ... 38, 50, 52, 81
  Réception de message d'initialisation ... 50, 51, 62, 64
  Sortie de mode GS ... 52, 81

[H]

Hauteur ... 15, 28, 30, 33, 35
Hauteur standard ... 15
Hold ... 21, 29, 40

[I]

IBM PC/AT ... 53, 54, 55
Informatique musicale ... 53
Initialisation
  Réglages d'usine ... 37
  Initialisation GS ... 38
  Initialisation de Performance ... 37
  Initialisation de Tone/Ensemble rythmique ... 37
Installation ... 53, 55

[K]

Keyboard Mode ... 19, 20, 30, 31, 56, 61
Key Shift ... 19, 27, 61, 63
Key Velo ... 23, 60

[L]

LCD Contrast ... 62
Level ... 35, 59, 60
Local ... 44, 45, 62, 63

[M]

Macintosh Apple ... 53, 54, 55
Master Key Shift ... 48, 62, 63
Master Tune ... 15, 62, 63
Message de canal ... 39
Message exclusif ... 40, 46, 57, 58, 65
MIDI ... 39
MIDI (Adaptateur interface) ... 53, 58
MIDI (Câble) ... 13, 39, 43, 53, 64, 65
MIDI (Canal) ... 39, 50, 57
MIDI (Carte interface) ... 53, 58
MIDI (Connecteur) ... 39~42
MIDI (Dispatch) ... 48
MIDI (Equipement) ... 79
MIDI (Horloge) ... 23. 43
MIDI (Message) ... 39, 40, 64, 65
MIDI (Tableau d'équipement) ... 40, 92
MIDI IN ... 39, 43, 48, 58, 65

MIDI OUT ... 14, 39, 43, 48, 58, 62
MIDI THRU ... 39, 48
Modulation (Levier de) ... 19, 20, 28, 59, 60
Assignation ... 28, 60
Amplitude ... 29, 60
Motif ... 21, 22, 60
Multitimbral ... 39

[N]

Note Off ... 40
Note On ... 39
Note (Numéro de) ... 39, 40
Note (Ordre de priorité) ... 56
NRPN ... 49, 83
Numériques (Touches) ... 14

[O]

Octave Range ... 23, 24, 31, 60
Ordinateur ... 39, 53~55, 58, 64
Ordinateur (Câble pour) ... 13, 53, 54, 64
Ordinateur (Prise pour) ... 55
Output (Prises) ... 13

[P]

Panoramique ... 20, 35, 40, 50, 60, 79
Partie ... 17, 19, 20, 32, 59, 63
Lower ... 19, 28, 59
Upper ... 19, 20, 32, 59
Partie rythmique ... 44, 48, 56, 61
Pédale ... 29, 59, 60, 62
Amplitude d'action ... 29, 60
Assignation de la pédale (Common) ... 21, 29, 60
Commande transmise par la pédale (System Setup) ... 62
Expression ... 13, 19, 20, 21, 29
Pédale commutateur ... 13, 21, 29
Prise ... 29
Perform Common ... 59
Perform Part ... 61
Performance ... 31, 32, 45, 46, 47, 62, 63, 64
Performance Preset ... 31
Performance User ... 31, 32, 46, 64
Performance Dump ... 46, 47, 64
Performance Dump (Commutateur de transmission) ... 46, 57, 62, 64
Performance : Stockage ... 32, 46
Pitch Bend ... 28, 30
Pitch Bend (Levier de) ... 24, 28, 30, 31, 63
Pitch Bend (Message de) ... 40, 63
Pitch Bend (Sensibilité au) ... 50, 80
Polyphonie maximale ... 21, 56, 64
Port série ... 53, 55
Portamento (Durée de) ... 26, 28, 29, 30, 60, 61
Power (Commutateur) ... 14, 63
Programme (Message de changement de) ... 40, 42, 80
Programme (Numéro de) ... 40, 41, 50, 80

[R]

RATE CONTROL LFO ... 30
Reggae ... 22, 60
Release Time ... 28, 29, 30, 34, 60
Remote ... 43
Resonance ... 28, 29, 30, 34, 60
Reverb ... 25, 30, 59, 60, 61, 63
Reverb (Amplitude) ... 25, 26, 30, 61, 63
Reverb (Niveau) ... 25, 26, 59, 63, 79
Reverb (Niveau d'envoi à la) ... 50, 79
Reverb (Type) ... 25, 59
Reverb Macro ... 50, 85
ROM Play ... 44, 63
RPN ... 50, 83

[S]

Scale Tune ... 32, 33, 62
Scale Tune (Commutateur) ... 33, 61, 63
SEC CTRL ... 43, 64
Séquenceur ... 39, 43~49, 57, 58
Séquenceur (Logiciel) ... 39, 53, 55, 64
Séquenceur (Motif de) ... 22
Shuffle Rate ... 23, 24, 60
Single (Arpégiateur/Motif) ... 22, 60
Single (Mode de clavier) ... 19, 20, 61
Slap ... 22, 60
Slider (→Combination Palette)
SMF (Données musicales Roland) ... 49
Solo ... 26, 61
Solo (Commutateur) ... 26, 61, 64
Sons (Sélection des) ... 40, 42, 49
Source sonore (Section) ... 44
Split ... 19, 27, 61
Split Point ... 20, 21, 59
Standard MIDI File ... 49
Style ... 21, 60
Swing Waltz ... 22, 60
Sync Source ... 23, 60
System Setup ... 37, 47, 49, 62
Système (Message de) ... 39, 40
Système Exclusif (Message de) ... 50, 81
Système Exclusif (Réception de messages de) ... 47, 48, 57, 58, 62

[T]

Tempérament égal ... 32, 33, 61
Tempérament pur ... 32, 33, 61
Tempo ... 23, 24, 47, 51, 58, 60, 64
Thru (Fonction) ... 44, 45
Tone ... 16, 17, 19, 34, 35
Preset ... 16, 41, 42, 51
Tone d'origine du XP-10 ... 16, 41, 42, 51
Tone principal ... 16, 41, 42, 51
Variation ... 16, 41, 42, 51
User ... 16, 35, 41, 51
Tone : Ce qui peut être modifié ... 34
Tone : Création ... 34
Tone (Groupe de) ... 16
Tone (Réception de changement de) ... 45, 59, 63, 64
Tone : Sauvegarde ... 35
Tone (Type de) ... 18, 61
Transpose ... 18, 27, 36, 59
Transpose On/Off ... 27, 61, 63
Transposition ... 27, 48, 59, 61, 62
TVA DEPTH LFO ... 30
TVF DEPTH LFO ... 30

[U]

User (Aire) ... 37, 58
User (Réception de sélection de banque) ... 49, 62, 64

[V]

Velo Sens ... 26, 61
Vibrato ... 28, 34, 40, 60
Vib Delay ... 34
Vib Depth ... 34
Vib Rate ... 34
Voix ... 21, 56
Voix (Réserve de) ... 56, 61, 64
Volume ... 13, 14, 50, 63, 79

[W]

Wah-wah (Effet) ... 28, 29, 30
Waltz ... 22, 60

[X]

X-dual ... 19, 20, 30, 31, 59, 61
X-dual (Commande) ... 20, 59

Caractéristiques principales

XP-10 : Synthétiseur multitimbral
(compatible système General MIDI et format GS)

Clavier

61 touches (avec dynamique)

Parties

1–16

Polyphonie maximale

28 voix

Effets

Reverb :8 types
Chorus :8 types

Mémoire interne

Tones	Preset	:338
	User	:256
Ens. rythm.	Preset	:16
	User	:20
Performances	Preset	:64
	User	:64

Afficheur

16 caractères, 2 lignes

Connecteurs

Prises de sortie «Output (L, R)»
Prise pour écouteurs «Phones»
Prise pour pédale «Pedal»
(pour pédale d'expression et pédale commutateur)
Prise MIDI (IN, OUT, THRU)
Connecteur informatique (Mac, PC-1, PC-2, MIDI)

Alimentation

CA 117V, CA 230V ou CA 240V

Intensité électrique

360mA

Dimensions

1034 (L) x 296 (P) x 94 (H) mm

Poids

5 kg

Accessoires

Adaptateur ACI-120 (117V)
ACI-220 (230V)
ACI-240 (E) (240V)
ACI-240 (A) (240V)
Mode d'emploi

Options

Pédale commutateur : DP-2/6, FS-5U (BOSS)
Pédale d'expression : EV-5

* Dans l'intérêt du développement de ce produit, ses caractéristiques et/ou apparence sont sujettes à modification sans préavis.

Information

Pour des réparations, contactez votre centre local de maintenance Roland ou le distributeur Roland de votre pays dont vous trouverez l'adresse ci-dessous.

ARGENTINE
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRESIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA
Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C. V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd., Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXIQUE
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Mesones No. 21 Col. Centro
Mexico D.F. 06080 MEXICO
TEL: (905) 709 3716

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P 44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA 90040-3696
U. S. A.
TEL: (0213) 685 5141

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIE
Roland Corporation Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 982 8266

NOUVELLE-ZELANDE
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories, HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDONESIE
PT CITRARAMA BELANTIKA
Kompleks Perkantoran Duta Merlin Blok E No 6—7
Jl. Gajah Mada No.3—5, Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 3850073

COREE
Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAISIE
Bentley Music SDN BHD
No 142, Jalan Bukit Bintang 55100
Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPOUR
Swee Lee Company
BLOCK 231,
Bain Street #03-23
Bras Basah Complex
Singapore 0718
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
335,Joo Chiat Road SINGAPORE 1542
TEL: 3450435

TAIWAN
Siruba Enterprise (Taiwan) Co., LTD.
Room. 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2 Taipei, TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 561 3339

THAILANDE
Theera Music Co., Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

BAHREIN
Moon Stores
Bad Al Bahrain Road,
P.O Box 20077
State of Bahrain
TEL: 211 005

IRAN
TARADIS
Mir Emad Ave. No. 15, 10th street
P. O. Box 15875/4171 Teheran,
IRAN
TEL: (021) 875 6524

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIE
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box 825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KOWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LIBAN
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading Co. LLC
P. O. Box 889 MUSCAT
SULTANATE OF OMAN
TEL: 706 010

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA Qatar
TEL: 423554

ARABIE SAOUDITE
SAF Music Center
Al-Khobar 31952, P. O. Box 1366
SAUDIARABIA
TEL: (03) 898 3311

Abdul Latif S. Al-Ghamdi Trading Establishment
Al-Tamimi Commercial And Residential Center Al-Khobar Dharan Highway W/Hamood St
P. O. Box 3631 Al-Khober
31952 SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2332

SYRIE
Technical Light & Sound Center
Khaled Ebn Al Walid St
P.O Box 13520
Damascus - Syria
TEL: (011) 2235 384

TURQUIE
Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselvier Cad. Guney Ishani No 86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

E.A.U.
Zak Electronics & Musical Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No. 14, Grand Floor DUBAI U.A.E.
P.O. Box 8050DUBAI, U.A.E.
TEL: (04) 360715

EGYPTE
Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Al Askalany Street, Ard El Golf, Heliopolis, Cairo, 11341 EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

ILE MAURICE
Philanne Music Center
4th. Floor Noll, Happy World House Sir William Newton Street
Port Luis MAURITIOUS
TEL: 242 2986

LA REUNION
FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

AFRIQUE DU SUD
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of South Africa
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont 7700
Republic of South Africa
TEL: (021) 64 4030

AUTRICHE
E. Dematte &Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
A-6040 Innsbruck P O Box 83
AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIQUE/HOLLANDE/LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

CHYPRE
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P O Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426
(02) 466 423

DANEMARK
Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE
Guillard Musiques Roland
ZAC de Rosarge
01700 Les Echets FRANCE
TEL: 72 26 50 60

Guillard Musiques Roland (Paris Office)
1923 rue Léon Geoffroy 94400
VITRY-SUR-SEINE FRANCE
TEL: (1) 46 80 86 62

FINLANDE
Fazer Musik Inc.
Länsituulentie POB 169,
SF-02101 Espoo FINLAND
TEL: (90) 43 5011

ALLEMAGNE
Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GRECE
V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas
54 St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

HONGRIE
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (01) 1868905

IRLANDE
The Dublin Service Centre Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of Ireland
TEL: (01) 677322

ITALIE
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 93581311

NORVEGE
Roland Scandinavia Avd Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLOGNE
P. P. H. Brzostowicz Marian
61-502 Poznan, ul. Filarecka 11,
TEL: (061) 332 665
03-624 Warszawa, ul. Blokowa32,
TEL: (02) 679 44 19

PORTUGAL
Caius - Tecnologias Audio e Musica, Lda.
Rue de Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIE
PETROSHOP
Vershavskoe, Shosse, 27-1
Moscow, RUSSIA
TEL: 095 901 0892

INVASK Limited
Lenina Str. 13-342
Krasnogorsk 143400
Moscow Region, RUSSIA
TEL: 095 564 61 44

ESPAGNE
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUEDE
Roland Scandinavia A/S
Danvik Center 28 A, 2 tr
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SUISSE
Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

ROYAUME-UNI
Roland (U.K.) Ltd., Swansea Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

Au 29 juin 1995